発売直前 エターナルメロディの魅力に迫る!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年11月22日発行(隔週金曜日発行)第2巻第22号通巻30号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.34

1996 11/22

定価490YEN

美少女G入魂特集
エターナルメロディ
プリンセスメーカー
ドラゴンナイト4
リフレインラブ

エースコンバット2
タイムクライシス
ゼビウス3D/G
新スーパーロボット大戦
ライトニングレジェンド
FFVII

独占スクープ
エーベルージュ
パソコンで大人気のファンタジック恋愛育成SLGが早くもPSに

フリーディングスタッド
ギルティギア

徹底攻略
アークザラッドII
女神異聞録ペルソナ
ナムコミュージアムVOL.4
はるかぜ戦隊Vフォース

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

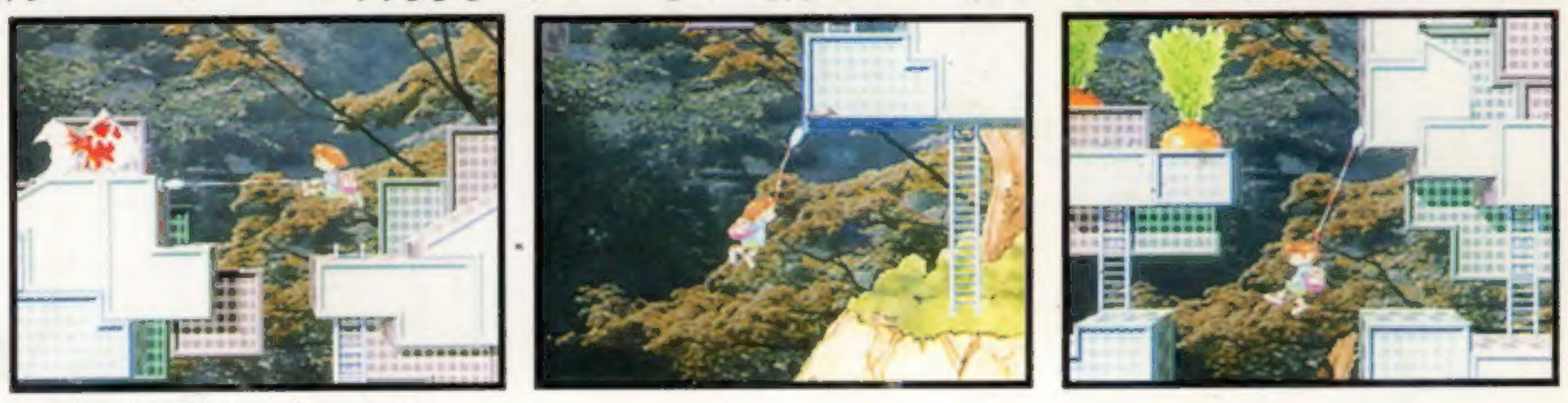
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

海腹川背・旬

うみはらかわせ・しゅん

ラバーリング・アクションゲーム

16bit時代を代表する伝説のカルトゲーム「海腹川背（うみはらかわせ）」の続編「旬（しゅん）」は、
なんとプレイステーションで発売！
ステージを一新、新アクションも加わって
硬派ゲーマーの期待を一身に静かに熱く鋭意開発中！！



※画面は開発中のものです

©XING 1996/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。

XING ENTERTAINMENT

T1024574110490

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24574-11/22

電撃PlayStation Vol.34

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年11月22日発行（毎週金曜日発行）第2巻第22号
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円（本体価格476円）

発売直前 エターナルメロディの魅力に迫る!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年11月22日発行(隔週金曜日発行)第2巻第22号通巻30号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.34

1996 11/22

定価490YEN

美少女G入魂特集

エターナルメロディ
プリンセスメーカー
ドラゴンナイト4
リフレインラブ

エースコンバット2
タイムクライシス
ゼビウス3D/G
新スーパーロボット大戦
ライトニングレジェンド
FFVII

独占スクープ

パソコンで大人気のファンタジック恋愛育成SLGが早くもPSに
エーベルージュ

フリーディングスタッフ
ギルティギア

徹底攻略

アークザラッドII
女神異聞録ペルソナ
ナムコミュージアムVOL.4
はるかぜ戦隊Vフォース

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.34 最新特集/エターナルメロディ 徹底攻略/アークザラッドII 女神異聞録ペルソナ

発行：メディアワークス 発売：主婦の友社

PlayStation
最終回

N'T ARC THE LAD
物語には、考えられない続きがあった。
単なる続編と思われては、困る。「アーク ザ ラッド II」。
世界の大きさ、システム、ストーリー構成、ビジュアルシーン、
「II」は、「I」のすべてを上回る。
プレイステーションの大ヒットRPG、いよいよ完結。
光と音のRPG［アーク ザ ラッド II］
絶賛発売中！ 標準価格5,800円（税抜） SCPS 10026 ©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
Arc The Lad II
アーク ザ ラッド II
TM
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"マーク" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation
SEGASATURN
奇想天外ハプニング
クールじゃいられない！
OSARU'S ADVICE
DX おさる先生の
日本特急旅行ゲーム講座
その1 ボードゲーム史上屈指のマップの広さ。マス(駅)の数が、1850もあるぞ！
その2 ギャンブルツアー！喰いだおれツアー！ツアープランは22種類！すごいぞ！
その3 本物の観光情報満載！ホントに旅行している気分になるし、ゲーム以外にもデータベースとして活用できるんだ！
その4 旅行といっても、観光だけと思ったら大間違い！とんでもない数々のハプニングが、君を待ち受けているのだ！
その5 戦略性にとんでるぞ、ルーレット(運)だけでは勝てない、57枚のカードを駆使してライバルと差をつけろ！
その6 お金がなくなったら、アルバイトだ！普通のバイトばかりじゃないぞ！
その7 掘り出し物をみつけろ！そして高く売れ！
その8 このボードゲームをはじめたら、普通の盛り上がりじゃすまないぞ！やる友人には、注意せよ！
愛と野望と観光の旅が今始まる！
LET'S TRAVEL DX IN JAPAN
日本特急旅行ゲーム®
プレイステーション・セガサターン対応
1996年12月発売 ¥5,800(税別)/ボードゲーム
プレイ人数1～5人
毛ガニ！ 松坂牛！ 伊勢エビ！ 鹿児島黒豚！ 全国テーマパークチケット！などいろいろ!!
日特 冬の8大名産品どーんとプレゼント
〈応募方法〉官製ハガキに、ゲームパッケージ裏のバーコードを貼り、1.お名前 2.ご住所 3.お電話番号 4.ゲームの感想をご記入の上、ご応募下さい。抽選で160名の方に、日本各地の名産品をどーんとプレゼントします。
〈宛先〉〒103中央区東日本橋2-27-12両国郵便局留め「冬の8大」係
締切：平成9年3月31日(月)消印有効※プレゼント内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。発表は発送をもって変えさせていただきます。
あそびは文化 タカラ
© TAKARA CO.,LTD 1996.
観光情報提供:JTB日本交通公社出版事業局 編集協力:株式会社デンプロ
株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

PLAY! PlayStation™ 96

● 行け! SCE3姉妹 ●

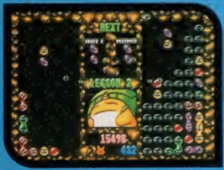
私たち普通の女の子に戻ります。ムリだ。— の巻（最終回）

SAE「何で私たちがクビなのよ!」
ERI「信じらんない～」
CHIE「あ、SCEの小山だわ!
理由を吐かせてやる!」
小山「これはこれは三姉妹の
皆さんお集まりですね。
ではまた来月!」
SAE「終わるな!」
小山「そうですか。では早速、
お手紙を読んでいきましょう」
CHIE「クビの理由答えなさいよ」
小山「まずはバンダイから。
『オウバードフォースの開発中に
クーラーが壊れました。
ビル内の扇風機を全部集めたら
360度から風が来て
気持ち悪くなりました』
ほう、ほう。それはおもしろい
ゲームになりそうですね」
SAE「小山!あんたムカつくのよ!」
小山「なるほど。･･･じゃあ、
みんなで歌いましょう!ラララ～」
CHIE「歌うな!」
小山「笑いましょう!ハハハ!」
ERI「笑うな～」
小山「ねぇ・桑にゃん。
では次のお手紙。
スタグラのカプコンからです。
『プロデューサーAは
突然現れます。バイオハザードの
犬よりも突然現れます。
そして徹夜続きでボロボロの
企画担当にもっともっと仕事をさせます。
ひどい人です。グスン』
ほう、ほう。それはおもしろい
ゲームになりそうですね」
SAE「ラチ開かないわね」
CHIE「こいつに聞いても無理かな?」
小山「そうですか。そんなに理由が
聞きたいのですか。
じゃあ、お話ししましょう。
今日皆さんにお集まりいただいたのは
他でもありません。私の晴れ姿を見て
いただきたかったのです。
かっこいいいぞ小山!では次のお手紙」
SAE「･･････」
小山「コンパイルからですね。
『ぷよ通決定版には、
ぱよえーんツアーの
秘蔵テクニックも
ムービーで入れたのだ。
ぷよまん の売れ行きも
順調だ。
ヤングレディに
大人気だ。
ちなみに合い言葉は
『いくぜ!ぷよステーション』だ。
パクリだ。すいません』
ほう、ほう。それはおもしろい
ゲームになりそうですね」
CHIE「帰りましょう･･･」
小山「ちょっと待った。なるほど、
皆さんのおっしゃっていることは
よーく分かりました。
要するに銅像を建てて欲しいって
ことですね。それなら簡単です」
ERI「違う～」
というわけで3日後に
三姉妹の銅像は完成した!
ちなみにクビの理由は仮面が
ダサイからなのだ!石井君、反省したまえ。
次号からは、今週大活躍、
小山氏司会の新企画
『プレイステーション・クラブ』が始まる!
クラブの会員が毎月1万人づつ増えないと
即打ち切りになってしまうという
ドラスチックな企画だ。見逃すなよ!
行け!SCE三姉妹。完。

定番大好き

SAEのオススメ

アークザラッドII
RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©Sony Computer Entertainment Inc.



ぷよぷよ通　決定盤
アクションパズル
標準価格4,800円（税抜）
11月15日発売
© COMPILE 1996

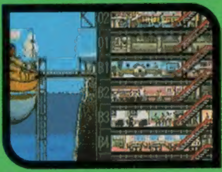
ナムコミュージアム VOL.4
バラエティゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
© 1996 NAMCO LTD.

シミュレーション大好き

CHIEのオススメ

オウバードフォース
3Dポリゴンシミュレーション
標準価格6,800円（税抜）
初回生産限定
オウバードフォースガイドブック付き、
ピクチャーCD仕様
絶賛発売中
©BANDAI 1996

怪獣戦記
シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
11月15日発売予定
©（株）プロデュース



The Tower BONUS edition
シミュレーション
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
©OPeNBook 9003.inc 1996

格闘大好き

ERIのオススメ

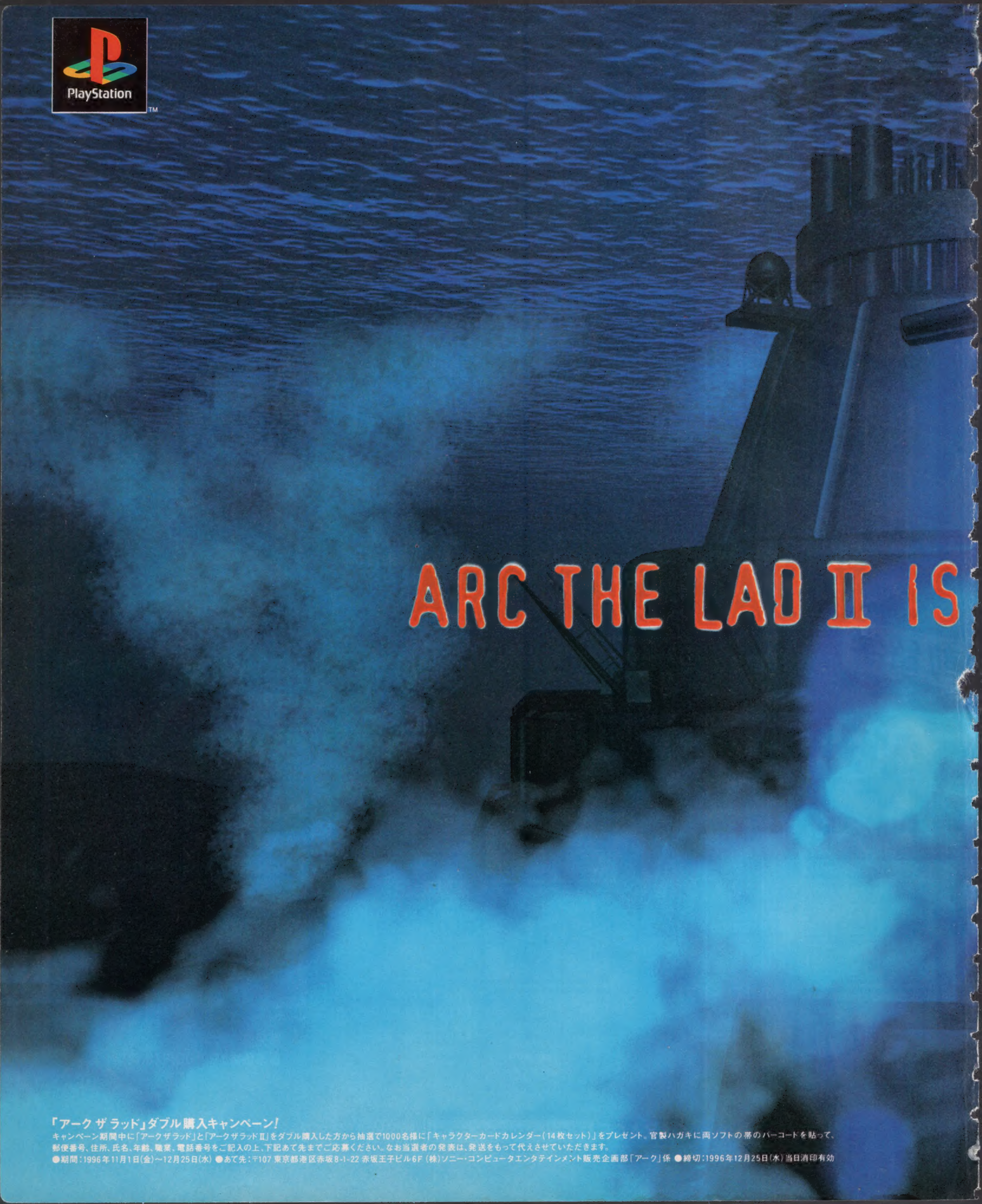
スターグラディエイター
3D対戦格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED

SCPH-5000
新発売
標準価格19,800円（税抜）

GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
ARC THE LAD II IS
「アーク ザ ラッド」ダブル購入キャンペーン!
キャンペーン期間中に「アークザラッド」と「アークザラッドII」をダブル購入した方から抽選で1000名様に「キャラクターカードカレンダー(14枚セット)」をプレゼント。官製ハガキに両ソフトの帯のバーコードを貼って、
郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をご記入の上、下記あて先までご応募ください。なお当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。
●期間:1996年11月1日(金)~12月25日(水) ●あて先:〒107 東京都港区赤坂8-1-22 赤坂王子ビル6F (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント販売企画部「アーク」係 ●締切:1996年12月25日(水)当日消印有効

電撃PlayStation

CONTENTS & GAME INDEX

1996 11 22
Vol.34

巻頭特報

電撃特報1 エーベルージュ ……8
電撃特報2 ギルティギア ……14
電撃特報3 ブリーディングスタッド ……16
エースコンバット2 ……18
タイムクライシス ……20
ゼビウス3D/G(仮) ……22
新スーパーロボット大戦 ……24
SDガンダム GWORLD ……26
ファーストクイーンⅣ ……28

特集Ⅰ 攻略Station

[期待に十分応えられるデキで登場した大人気RPG] アークザラッドⅡ ……32
[まだまだ奥が深い大ヒットRPGを電撃だけの徹底攻略] 女神異聞録ペルソナ ……40
[人気タイトルぎっしりのオムニバスの攻略+『5』の紹介] ナムコミュージアムVOL.4 ……48
[人気急上昇の本格戦術+美麗グラフィックのSLG] はるかぜ戦隊Vフォース ……54

特集Ⅱ

美少女系ゲームならこのコーナーでOK♥ 電撃PlayStation-G

●人気作に大接近。電撃だからここまでできた!

エターナルメロディ ……62
プリンセスメーカー ……70
ドラゴンナイト4 ……74
リフレインラブ ……78
ぷよぷよ通 決定盤 ……82
魔法少女プリティサミー ……86
宝魔ハンターライム ……88

特集Ⅲ

ひたすらFIGHT!し続ける貴方に捧げる 格闘無敵

ライトニングレジェンド ……94
闘神伝3 ……98
ブシドーブレード ……100
ソウルエッジ ……102

特集Ⅳ

電撃PSはロールプレイングゲームの味方です GoGoRPG

ファイナルファンタジーⅦ ……156
BASTARD!! 虚ろなる神々の器 ……160
ネオリュード ……164
FEDA2 ……166

新作ソフトレビューtheDEEPER ……105
ビックリPS新記録 ……110
[読者イラスト] 4色奴隷 ……112
電撃プレイクエスチョン ……115
ウラワザデータベース ……126
[まんが]エターナルメロディはじめて物語 ……127
電撃コラムス ……131
[読者ページ]PSの奴隷 ……135
読者アンケート ……146
読者プレゼント ……147
新作ソフトステーション ……171
NEXT WAVE? ……182
電撃ランキングステーション ……184
PS移植化計画Ver.2.0 ……185
電撃NEWS STATION ……186
電撃3大賞大発表 ……188
次号予告+広告インデックス ……191
新作ソフトスケジュール ……192

ゲームインデックス 50音順

あ
アークザラッドⅡ ……32,105
ARMORED CORE(アーマードコア) ……178
一発逆転～ギャンブルキング伝説～ ……181
AIRGRAVE(エア・グレイブ) ……108
エースコンバット2 ……18
エーベルージュ ……8
SDガンダム GWORLD ……26
エターナルメロディ ……62,127
F-1 GRAND PRIX 1996 WINNING CIRCUIT ……181
オウバードフォース ……120
オリンピックサッカー ……107

か
怪獣戦記 ……108
GUITY GEAR(ギルティギア) ……14
金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇 171
クーリースカンク ……107
COOL BOARDERS ……182
クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－ ……180
くるくるトゥインクル～おねがいおほしさま～ ……123
クロックタワー2 ……172
拳聖～キング・オブ・ボクシング～ ……108
公開されなかった手記 ……175

さ
The Tower(ザタワー) Bonus Edition ……107
里見の謎 ……183
シェルショック ……106
SHADOW TOWER(シャドータワー) ……178
新スーパーロボット大戦 ……24
スターグラディエイター ……116
ステークスウィナー～GⅠ完全制覇への道～ ……179
スペクトラルタワー ……121
3Dレミングス ……107
ゼビウス3D/Gデラックスエディション(仮) ……22
ソウルエッジ ……102
それいけ×ココロジー～心が教える恋い・結婚・人生～ ……108

た
タイムクライシス ……20
タイムコマンドー ……108
チェスマスター ……107
Twisted Metal(ツイステッドメタル) ……108
テクモスーパーボウル ……107
デジクロ ……106
同級生麻雀 ……174
峠MAX 最速ドリフトマスター ……179
闘神伝3 ……98
ドラゴンナイト4 ……74

な
NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal"闇の扉" ……107
ナムコミュージアムVOL.5 ……53
ナムコミュージアムVOL.4 ……48,106
ネオリュード ……164

は
爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる ……115
BASTARD!! 虚ろなる神々の器(仮) ……160
はるかぜ戦隊Vフォース ……54,106
秘密結社Q ……179
ファーストクイーンⅣ ……28
FINALIST ……123
ファイナルファンタジーⅦ ……156
V-TENNIS2 ……106
FEDA2 ……166
FORMULA 1 ……177
ブシドーブレード ……100
ぷよぷよ通 決定盤 ……82,108
BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～ ……16
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ……70
BELTLOGGER9 ……108,118
宝魔ハンターライム ペイントメーカー(仮) ……88

ま
マッドストーカー ……176
魔法少女プリティサミーPart.1 In The Earth ……86
女神異聞録PERSONA ……40
もうじや ……179

ら
ライトニングレジェンド ……94
ランナバウト ……181
リフレインラブ～あなたに逢いたい～ ……78
レイ・トレーサー ……179
ロジック麻雀 創龍 ……179
ロックマン8 メタル ヒーローズ ……181
ワイプアウトXL ……107,122

電撃特報1

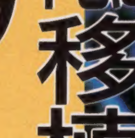
パソコンで大人気の恋愛育成PSでついに

『エーベルージュ』PSに移植決定&画面写真独占スクープ!!

シナリオは「BOYS BE…」原作のイタバシマサヒロ氏

キャラクターデザインは「逆襲のシャア」の北爪宏幸氏

時の彼方の世界で起こる恋と魔法の物語……



SLGが動き出す

エーベルージュ

Eberouge

エーベルージュ

ジャンル	恋愛育成SLG	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	'97年春予定		

これがPS版画面だ!!

▼これが本邦初公開のＰＳ版画面。人気アニメーター北爪宏幸氏デザインによる、魅力的なキャラクターを見よ！

今年7月にパソコンで発売され、その個性的なキャラクターと世界設定で大人気を得た、恋愛育成SLG『エーベルージュ』が、早くも移植決定した！　しかもPS版は、イベントCGやキャラクターのセリフなどを、大幅に加えてのパワーアップ。今回は『エーベ』生みの親へのインタビューも交えて、その魅力を余すことなく伝えるぞ！

魔法学園を舞台に展開する壮大なストーリー

ノイシュたちがより生き生きとしゃべり始める!!

▶PS版ではウインドウが半透明化され、美しいCGが隠されることなく見られるようになった。会話時は、まばたきや口パクなどのアニメもするのだ。

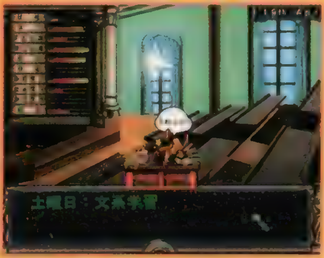
©FUJITSU 1996 REPROGRAM ©TAKARA1996 ※水色の枠で囲んでいるモノ以外は、すべてパソコン版の画面写真です。

科学と魔法が混在する

SYSTEM
アドベンチャー＋恋愛育成シミュレーション 物語は少年期と思春期の2部構成だ

『エーベルージュ』は卓越した科学と魔法が混在する異世界「ワーランド」を舞台にした、恋と魔法の育成シミュレーション。一流の魔法使いを目指し、魔法学園で修業に励むのだ。ゲームは少年期と思春期の前後編に分かれ、少年期の進め方によっては、思春期の展開も変化する。

また、イベントなどの選択肢によって女の子の好感度が変化するなど、アドベンチャー的な要素も含んでおり、パラメータと選択肢の両方によって後の展開が左右されていくのも特徴的だ。恋愛と育成のバランスを考えながら、何度でも繰り返し楽しめるゲームなのだ。



◀通常画面では画面中央で、チビキャラがアニメーションするのだ。

◀選択肢の選び方しだいで女の子に好かれたり、嫌われたりする。

ゲームの流れ

少年期（9～10歳）
この期間は、ともに学園で学ぶ仲間との出会いが中心となる。また、ここでの進め方によって思春期の展開が大きく変化するのだ。

留学期間（3年間）
武道や学問の盛んな、さまざまな学園の中から留学先を選んで、主人公の能力を伸ばすことができる。この間は中間デモのみだ。

思春期（14～16歳）
留学を終えて学園に戻り、学友たちとの再会となる。美しく成長した女の子たちとの恋愛は、ここから始まるのだ。

マルチエンディング

CHARACTER
少年期に登場するキャラクター

プレイヤーが操る主人公の少年とともに学園で魔法を学ぶことになるキャラクターたち。主人公の親友に加え、おとなしそうな娘から活発な娘、上品な娘から野性的な娘まで、さまざまな性格の女の子がいる。ちなみに、下段中央で不機嫌そうに腕を組んでいる、一見女の子みたいな男の子が、主人公のルームメイトのノイシュ。彼とのつき合い方が、ゲーム上で非常に重要な位置を占めるのだ。

『ワーランド』へようこそ!!

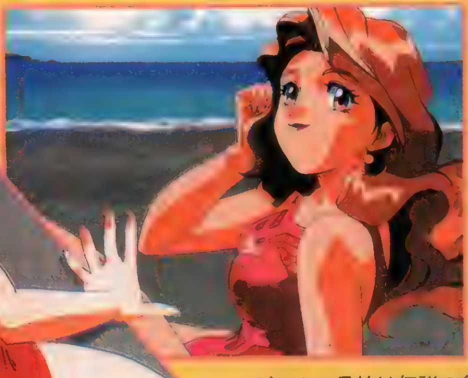
STORY 滅びゆく世界を救うため伝説の「創造魔法」を極めるのだ

ゲームの舞台である世界「ワーランド」は、現在惑星規模の温暖化による、緩(ゆる)やかな危機にさらされていた。はるかな太古にも「ワーランド」では、同じように世界が危機に瀕したときがあり、伝説の女神「エーベ」が不思議な力を駆使して世界を救ったといわれている。現在の危機を救えるのも、やはり女神「エーベ」の不思議な力「創造魔法」以外にないという考えのもと、各地で魔法学園が開設。しかし、「創造魔法」は修得が難しく、また動作が不安定で効果が長時間持続しないため、過去に極めた者はいないのだ。はたして、卒業の日を迎えるとき、主人公は、そしてこの世界はどのような運命を迎えるのだろうか……？

▲主人公たちの住む国「カダローラ」では、特に魔法文化が発達している。

CHARACTER 思春期で登場するキャラクター

ゲーム後半の思春期になって、初めて登場するキャラクターたち。少年期に登場するキャラと比べると、さすがに大人びている。もちろん、これらのキャラに加え前半に登場したキャラたちも成長した姿で登場する。気になっていたあの娘がどのように成長するか、とても楽しみだ。



KEY POINT 学園生活は恋と魔法を両立させろ！

ゲームの目的は伝説の創造魔法を修得することだが、それだけが唯一の結末じゃない。好きな娘と結ばれて幸せな一生を過ごすことだって可能だ。一度しかない学園生活は楽しまなきゃね。

『エーベルージュ』プロジェクトは、

『エーベルージュ』の生みの親 六川氏に直撃インタビュー!!

「ワーランド」の創造からキャラクターやストーリーまで、この人抜きには『エーベ』を語れない、生みの親・六川氏に熱く語ってもらったぞ。

架空世界「ワーランド」創造の秘密に迫る!!

――まずは『エーベルージュ』を作り始めたきっかけをうかがいたいのですが。

六川「私はもともとパソコン通信上でRPGを作りたかったのですが、いきなりではやはり無理があるし、現在ほどユーザーの通信環境も整っていませんでした。そこで、まずはRPGのキャラメイキングの部分を膨らませていこうと思いまして、その結果、育成SLGの形になったのが『エーベルージュ』なんですよ」

――なぜ、科学と魔法が混在する世界が舞台に選ばれたのでしょうか？

六川「舞台となる世界〝ワーランド(❶)〟は、もとは通信RPGを意識して作られた世界です。通信上ではファンタジーが好きな人もいれば、SFが好きな人もゲームに参加してくる可能性がある。そこで、色々な人に楽しんでもらえるよう、間口の広い世界観を持つ舞台を作っていった結果、現在の〝ワーランド〟ができあがりました。といっても、完成しているのは大まかな部分のみで、細かいところは現在も制作中なんですが(笑)」

「ワーランド」創造主
六川洋一氏
『エーベルージュ』のプロデューサー、「ワーランド」の基本設定やストーリーの原案を作ったのがこの人なのだ。

――本作『エーベルージュ』では、魔法(❷)が重要な位置を占めるようですが。

六川「『エーベルージュ』は、ワーランドシリーズの第1作目ということもあり、やはり多くの人が受け入れやすいよう、ファンタジーっぽい話にしました。またゲームの舞台も、ワーランドの中で特に魔法文化が発達した地域を選んでいます。今後の作品で、他の地域や異なる文化を紹介できると思いますよ」

――本作は主人公の育成だけでなく、恋愛の要素も入っているようですが……？

六川「ゲームを作り始めたころ、ちょうど『ときメモ』などの恋愛SLGが流行し始めまして、それらを参考にしました。しかし、このゲームは単なる恋愛SLGというわけではなく、恋愛そのものが物語の重要なポイントになっています。いくら主人公を優秀に育てても、それだけでは一流の魔法使いにはなれないんです」

さまざまなメディアに展開する『エーベ』の世界

――今後の展開をお聞かせください。

六川「まずパソコン版のゲームでは、来年以降に追加シナリオ(❸)と『エーベルージュ2』(❹)を出す予定です」

――追加シナリオではイメージガールの渡辺まほろ(❺)さんが登場するとか？

六川「コーというキャラのルームメイトで登場するかもしれません。詳しい彼女の情報は、富士通のホームページ(❻)やニフティフォーラム(❼)の会議室で見られます。また、『エーベ』のラジオやドラマCD(❽)にも登場しています。いずれはアニメやコミックもやりたいですね。あと、キャラクターの人形(❾)がタカラさんから発売される予定です」

――本日はお忙しい中、どうもありがとうございました。

KEY WORD 世界観

ここでは『エーベルージュ』の舞台となる世界「ワーランド」について、ゲーム中では表に現れなかった設定や世界観をバッチリフォロー。これでキミも「ワーランド」通になれること間違いなした。

ワーランド ❶

発達した魔法文化と進んだ科学力が同居する異世界。科学の発達した大陸と、惑星の反対側に位置する魔法の発展した島国、カダローラ(『エーベルージュ』の舞台)からなる。過去数度にわたる戦争の影響で、『エーベルージュ』の時代のワーランドの文化レベルは、地球の中世程度まで衰退している。不思議なのは、文化や気候はともかく、言語や文字、ワーランドから見える星座までが現代の地球とほぼ同じであるという点。この謎は、今後続くシリーズで明かされていくのだろうか？

進行する温暖化

現在のワーランドは惑星を制御する気候システムが作動しておらず、温暖化が徐々に進行している。温暖化の影響は、ゲーム中にも、そこかしこでうかがえる。

◀一見平和そうに見える世界だが、見えない危機は徐々に進んでいる。

女神エーベと巨木伝説

はるかな太古にワーランドが大いなる厄災に見舞われたとき、女神エーベが不思議な力を駆使して世界を救ったという。『エーベルージュ』とは、女神エーベを讃えた救世の神話の名称である。またワーランドには、女神エーベの神話とともに不思議な巨木にまつわる伝説が伝えられている。過去に勇者が現れ、伝説の巨木に魔法をかけ、荒廃した世界を復活させたというのだ。女神エーベの使った不思議な力と勇者が魔法をかけた巨木、この2つの伝説が物語のキーポイントとなるのは間違いない。

静かに、熱く、動き出している

魔法 ❷
魔法は大陸では忘れられた技術だが、ゲームの舞台であるカダローラでは一般的な存在である。ゲーム中の時代には、魔法は武術魔法、治癒魔法、創造魔法の３つの系統に分類されている。武術魔法は物を壊したり温度を上下させたり、手を触れずに動かしたりと、物体に直接作用を及ぼすものを指す。治癒魔法は枯れた花に精気を与えたり、怪我や病気を治す力、創造魔法は壊れた物を直したり、物や生き物を創り出したりと、無から有を創り出す力を指す。

魔法学園が舞台
カダローラには魔法学園が全部で７つある。主人公は一番新しく設立されたトリフェルズで魔法を修業することになる。

◀魔法学園には、各地から素質ある子どもたちが集められている。

創造魔法の使い手
カダローラの考古学者であり、歴史学者でもあるザクセンは、ワーランドに進行する危機にいち早く気づき、私財をなげうって各地に魔法学園を設立した。この危機的状況を回避するには、伝説の女神エーベが使った不思議な力が不可欠であると考えたのだ。そしてその力こそが完全な形の〝創造魔法〟であるという考えのもと、優秀な魔法の使い手の育成に乗り出したのである。しかし、これまでに創造魔法を極めた者はなぜか現れていない。

世界観

KEY WORD

ゲーム以外にもラジオやドラマCDなど、さまざまな分野へ発展を遂げる『エーベルージュ』の世界。ここではどんどん広がるその世界を、各メディアごとに詳しく解説していく。

追加シナリオ ❸
『エーベ』の後半３年間を対象に、イベントの流れを調整して、ビジュアルを強化したもの。単体でも遊べるので、実質上別の作品といった形になっている。ただし『エーベルージュ』をプレイした人は、前半までのセーブデータを流用して遊ぶことができるようになっているのだ。来夏発売予定。

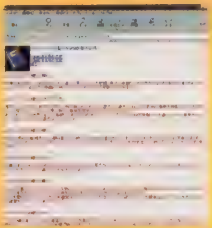
◀イベント同士のつながりが、よりわかりやすくなるのだ。

『エーベルージュ2』 ❹
前作から３年後の物語で、前作と同じく魔法学園が舞台の育成ＳＬＧ。「２」では学園内のみでなく、カダローラ全土がゲームの舞台として登場する。この時代は温暖化がさらに進行しており、前作で登場したキャラクターたちは、伝説の巨木探索のために、世界中を冒険していることになっている。また、カダローラを狙う謎の組織も登場するとか……？　98年春発売予定。

トピックス

渡辺まほろ ❺
『エーベルージュ』イメージガール。東京パフォーマンスドール所属の16歳。オープニングとエンディングのテーマソングは彼女が歌っている。パソコン通信の勉強中で、ニフティサーブにもよくアクセスしているとか。

ホームページ ❻
富士通が開いている『エーベルージュ』のホームページ。最新情報やキャラクターの日記、投稿ＣＧなどを見ることができる。



イメージガールの渡辺まほろちゃんのホームページにもリンク。アドレスはhttp://wwwl.infoweb.or.jp/ebe/ebe_game/

ニフティフォーラム ❼
富士通パレックスが大手パソコン通信、「ニフティサーブ」で開いているフォーラム。サービスには、『エーベルージュ』専用の会議室が開設されている。ユーザーによるゲームの感想や次回作への要望、各キャラクターのファンクラブ活動など、大変な盛り上がりを見せている。スタッフの参加も見られ、六川さんも「ろく」のハンドルネームで積極的に書き込みしているのだ。トップメニューから「ＧＯ　ＳＰＡＲＥＸ」でサービスに入ることができる。

ラジオ&ドラマCD ❽
毎週月曜日21:00〜21:30に文化放送系列でラジオ番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」が放送中。『エーベルージュ』のラジオドラマや最新情報に加え、アニメ・ゲームの情報コーナーなど、盛りだくさんの内容。ラジオドラマはＣＤ化される予定だ。

◀ドラマは緒方恵美さんや今井由香さんなど、人気声優が多数出演。

エーベ人形 ❾
ＰＳ版を発売するタカラから予定されている、『エーベルージュ』のキャラクター人形。思春期の大人になったノイシュと、もう１人が発売予定。ちなみに六川さんはマリエンというキャラクターのファンなので、「もう１人はぜひマリエンにしてほしい!!」とのこと(笑)。限定生産の予定。

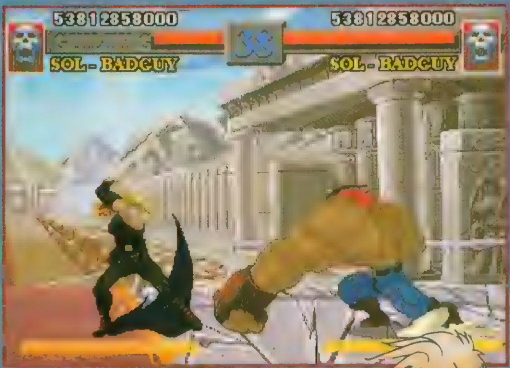
Eberouge エーベルージュ

電撃特報

武器を使ったド派手なバトルが長きにわたる沈黙を破って ついに姿をあらわす!!

高い読者人気を誇りながら、長きにわたってその詳細が不明なままだった『ギルティギア』が、沈黙を破ってついに登場。ゲーム画面も一新され、さらにパワーアップして帰ってきた『ギルティギア』の姿がココに明らかになる!?

多彩なシステムが熱い格闘ACTなのだ!



◀これはあくまで開発画面。クオリティはさらにアップする予定だぞ。楽しみだね。

高い人気を誇っている期待の『ギルティギア』の最新情報をお届けするぞ！　今回注目してほしいのが最新の画面写真。これまでは３Ｄポリゴンキャラを２Ｄ上で動かすという予定だったが、２Ｄキャラによる２Ｄバトルに変更になっているのがわかるよね。また、ゲームシステムについては、かなり練り込まれてきたようで、実にさまざまなモノが盛り込まれる予定だ。

特徴的なモノとしては、これまでに紹介した一撃必殺技の他、覚醒技（超必殺技）や空中連続技などといったさまざまな攻撃法が各キャラに用意されるらしい。さらに、これらとは別に敬意という要素もあり、ゲームに深く関わってくるようだ。それぞれの詳細は、今のところハッキリわかっていないが、新たな情報が入手でき次第、続報をお届けする予定なので、期待して待っていよう！

今から2000年後の地球。世界文明は高度を極め、人類は科学を離れた超自然的な力を利用して、地球の環境を保護していた。しかし、いくら文化システムが変わっても、人同士の争いは絶えることがなく、世界規模の戦争が起こることとなってしまった。この際活躍したのが、遺伝子操作による生物兵器。それらは人の姿をしたものや、何らかの動物の姿をかたどったものなどがあり、総称して「GEAR」と呼ばれていた。ところがあるとき、この「GEAR」の中に、強力な力と共に意志を持つものが現れた。彼は自らを「ジャスティス」と名乗り、全世界の「GEAR」を配下として人類に牙をむいた。これに対し、人類は対「GEAR」組織「聖騎士団」を結成。両軍の戦いは120年もの長きに及び、辛くも「聖騎士団」が勝利をものにした。「ジャスティス」は次元牢に封じ込まれ、任務を果たした「聖騎士団」は解散した。……それから５年後、「ジャスティス」を封じた結界が弱まったのか、ただならぬ妖気が世界を覆い始めていた。事態を重く見た国連は「第二次聖騎士団」を結成するため、武道大会を開いて強力な戦士を集めることを決定した。その内容は、大会における罪人の出場及び殺人までをも認め、優勝者には望みのもの……国でさえも与えるという、常軌を逸したものであった。

GUILTY GEAR

ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	アークシステムワークス	対応周辺機器	未定
発売日	97年５月予定		

ド迫力の真剣バトル!!

◀▼見た感じは親しみやすい2D格闘ACTタイプ。だが、必殺技のエフェクトも過激で、爽快感抜群のゲームになりそう。そして、「ジャスティス」は本当に復活するのか？　ストーリーの結末も気になるところだ。もちろん、それぞれのキャラの行く末もね！

クリフ:アンダーソン

第一次聖騎士団中期のリーダー。その功績により、宝剣「斬竜刀」を授かった。今は隠居生活に入っているが、その勇猛さは衰えていない。

メイ

快賊のジョニーに拾われた孤児。彼の元で盗賊生活を送っていたところ、ある日ジョニーが逮捕される。彼を救うため、大会に参加。

アクセル:ロウ

元は20世紀の、平和を愛するギャングのボス。突如タイムスリップしてしまった瞬間、元の世界に戻る方法を探して大会に参加する。

Dr.ボルドヘッド

手術中、自分のミスで患者を死なせてしまったために気がふれ、殺人鬼と化した元天才医師。謎の人物の誘いを受け、大会に参加。

ミリア:レイジ

組織を抜けた元暗殺者。逃亡生活に嫌気がさしていたところ、大会に組織のボスが参加することを知り、彼を倒して自由になるため出場。

ザトー:ONE

暗殺者組織のボス。ミリアの裏切りにより逮捕され、獄中生活を送っていたところ、謎の人物の誘いを受け、大会参加を承諾する。

GUILTY GEAR

ギルティギア

©ARC SYSTEM WORKS.,LTD.　※画面は開発中のものです。

電撃特報3

より速く！より強く!!

最強馬伝説が今、始まる

コナミから本格的な競馬SLGが登場!! 競走馬の生産から育成、そしてレースまで競馬SLGのあらゆる要素が詰まったゲームだ。地方や海外のレースにも遠征することができ、馬の適性を見抜くオーナーブリーダーとしての目が必要になってくるぞ。新・最強馬伝説を創り上げるのはキミなのだから……。

Breeding Stud

ブリーディング スタッド ～牧場で逢いましょう～

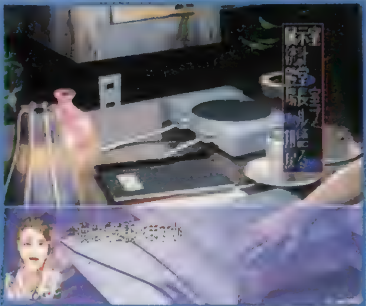
Breeding Stud
～牧場で逢いましょう～

ジャンル	競馬SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年2月予定		

© KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.画面は開発中のものです。

RANCH 牧場

タイトルにもあるように、メイン画面は牧場でさまざまなコマンドが表示される。四季折々の風景も変わっていき、視点変更によって牧場をいろんな角度から見ることもできる。



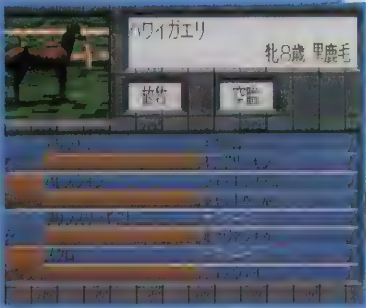
◀牧場の事務所では、プレイヤーデータや殿堂馬の表示、競馬用語辞典やヘルプ機能など、各種情報を調べることができる。またセーブもここで行われるのだ。

事務所

厩舎

▲愛馬を鍛えてGⅠを目指そう。中山や京都などには出張馬房もあるぞ。

▼優秀な種牡馬は種付け料が高いので、最初は手が出ない。支払いは受胎確認後に残額払いなど、種牡馬によってさまざまな方法があるぞ。



種付け

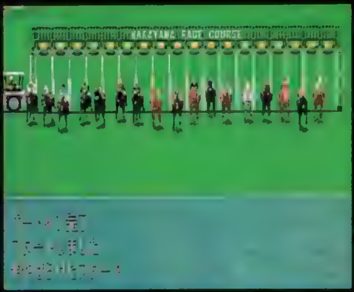
庭先取引

▶幼駒や繁殖牝馬の購入・売却は庭先取引で行われる。取引相手と金額が折り合えば、その価格で売買される。

RACE レース

コナミお得意の音声実況によるレースシーンは、自由に視点変更でき好きなアングルから楽しむことができる。中山競馬場の内馬場の広場にはあの風船怪獣があったりして凝っているぞ。また払戻金も音声によってアナウンスされ、本格的な作りになっているのだ。

視点・拡縮自由自在な



大迫力のレースシーン

namco Special

ナムコ新作特集1

あの迫力のドッグファイトが さらにパワーアップして 今、よみがえる!!

空の傭兵となり、迫り来る敵機を叩く！　戦闘機ファンはもちろん、そうでない人までをもその興奮の渦に巻き込んだ3DSTG『エースコンバット』。プレイステーション・ザ・ベストに選出され、廉価版も発売されたこの名作の続編が、ついに登場するのだ!!

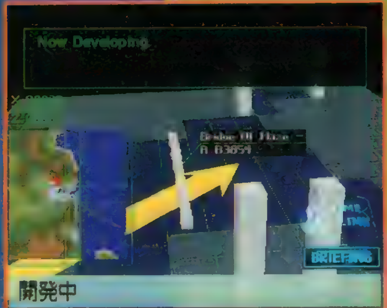
ミッション数の大幅増加とシナリオ分岐により ゲームのボリュームがUP!!

前作では全部で17用意されていたミッションが、今作では30以上と大幅に増加。しかも、今回はマルチシナリオなのだ！　前作でもクリアルートはいくつか用意されていたが、「2」ではそれだけにとどまらず、例えばミッションの途中でターゲット以外のモノを破壊することで新たなミッションが現れたりもする。何度でもプレイできるゲームになっているのだ。これにともない、エンディングもいくつか用意されるかもしれないぞ!?　早くも期待は高まるばかりだ。

◀◀マルチシナリオで登場の「2」この挑戦を受ける勇気があるか!?

挑むミッションによって その目的もさまざまなのだ!!

敵の爆撃機をすべて破壊することや、敵のプラント施設を強襲すること、あるいはＶＩＰの乗る機体の護衛など、ミッションによって目的が異なるのが、前作の大きな魅力のひとつであったことは、すでにご存じの通り。今回はそれらに加えて、偵察、的当て、ミサイル追撃や任務に時間制限のあるものなどが登場し、ミッションによってゲーム内容が大きく変化するようになったのだ。ミッションに挑む際の機体の選択も、より重要になったといえる。また、離着陸などのシーンもゲーム中に盛り込まれ、よりゲーム性が高められているぞ。前作をもはるかに上回る、迫力と興奮のエアフライトが、キミの挑戦を待っているのだ!!



◀ブリーフィングも、よりわかりやすくなった。ミッションのチェックは入念にね。

エースコンバット2

ジャンル	3DSTG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	未定
発売日	97年春予定		

©㈱ナムコ　※画面は開発中のものです。

機体数も増加!!パワーアップしたグラフィックと共に 手に汗にぎる空中戦が実現!!

SU-35 フランカー

◀ソビエト製の戦闘機。空中戦に適している

F-22 ライトニング2

▶アメリカ製、超音速での飛行が可能な、万能型戦闘機だ。

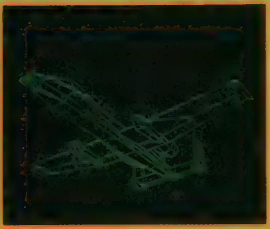
▶雪山上空を飛行する、F－22・ライトニング2。この美麗なグラフィックも見ものだぞ。とはいっても、プレイ中にはそんな余裕はないかな？

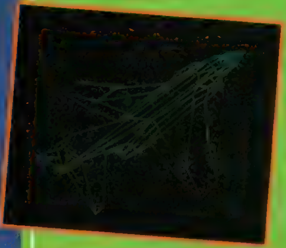
◀前作のような、[illegible]もある。こういう場合、[illegible]危険はないけど、その分敵の攻撃も受けやすいぞ。注意しよう

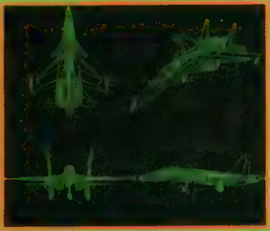
前作に用意されていた戦闘機は、全部で16機。これだけでもかなりの数だが、それが今回はさらにボリュームアップ！　戦闘機史上に残る名機たちが、時を超えてここに集結するぞ。もちろん、ゲームの視点は前作同様選択可能なので、そんな戦闘機たちの勇姿をプレイ中にも見ることができるのだ。また、気になるグラフィックも大幅にパワーアップ。背景には雪山や雲海などもあり、プレイヤーの目を楽しませてくれる。背景に目を奪われてミッション失敗、なんてことのないようにね。

こちらは開発中の機体

ワイヤーフレームで描かれた戦闘機。これは現在開発中の画面だ。この戦闘機たちの勇姿を想像するだけで、ドキドキしてきてしまうね。さまざまなフォルムと、機体性能で迫る新戦闘機。このゲームをプレイすれば、かなりの戦闘機通になれること、うけあい!?







◀◀このワイヤーフレームの戦闘機が、どうなってゲームに登場するか楽しみだね

エースコンバット2

ACE COMBAT

namco Special ナムコ新作特集2

敵の攻撃を避ける"アクションペダル"が新しい!
興奮のハードボイルド・ガンアクション!!

アーケードで登場するやいなや、大好評を博した3Dガン STG、『タイムクライシス』が、ついにPSに登場！　このゲームでポイントとなるのは、相手の攻撃を避ける〝アクションペダル〟の存在だ。このペダルを踏むと弾丸のリロードが可能な上、その間は相手の攻撃を受けることがない。ただしペダルを踏んでいる間は、こちらからの攻撃も不可能なのだ。また、相手が何をしているのかもわからないようになっている。ゲームにはタイムリミットもあるので、避けているばかりではゲームオーバーになってしまうぞ。PS版ではこのペダルの機能は、同梱のガンコンのボタンで行なうことになる。時に攻め、時に守る。この戦略性が、ガンSTG特有の爽快感と並んで、ゲームを盛り上げてくれるのだ！

緊急事態が発生した。セルシア共和国大統領の娘、レイチェルが誘拐されたのだ。犯人は失脚した前国王の息子、シェルード・ガロ。ヤツはレイチェルの命と引き換えに、軍事機密ファイルを要求してきた。至急ヤツの城に潜入し、レイチェルを救出せよ！　なお、この事件には、巨大犯罪組織ワイルドドッグが手を貸していると思われる。

待望の3DガンSTGがついに姿を現した!!

タイムクライシス

ラインナップにタイトルはあがっていながら、これまで沈黙していた『タイムクライシス』。この期待の3DガンSTGが、ついにここに登場する!!

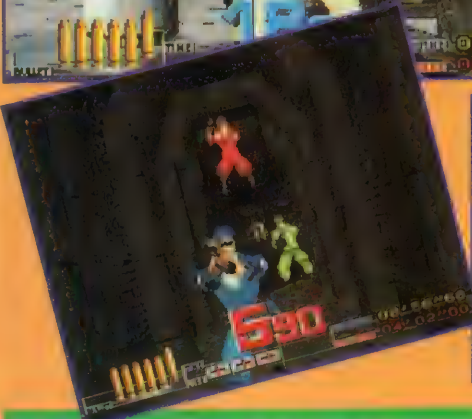
タイムクライシス

ジャンル	3DガンSTG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ガンコン(同梱)
発売日	97年春予定		

 Ⓒ㈱ナムコ

完全移植はあたりまえ！ PSオリジナルモードも追加!!

アーケード版『タイムクライシス』には、タイムアタックとストーリーモードの2つのゲームモードが用意されていた。前者は1ステージをクリアするまでのタイムを競うモードで、後者はストーリーに沿って全3ステージを戦うモードなのだ。もちろん、これらはPS版でもバッチリ再現。さらにPS版には、オリジナルシステムによるスペシャルステージが用意される予定なのだ！ 詳細はいまだ不明だけど、期待はいやがうえにも高まるばかりだね。ぜひ、続報に期待してほしい。



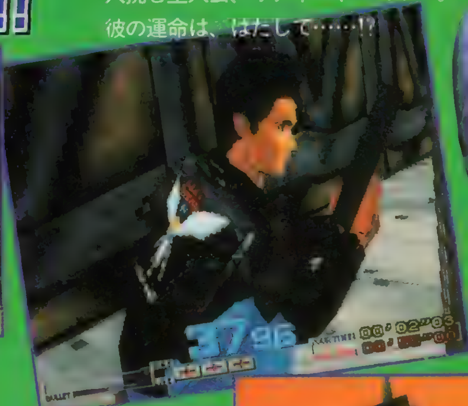
同梱の"ガンコン"で操作もバッチリ!!

この『タイムクライシス』は、ガンコン（銃型コントローラ）同梱のみの発売。コントローラでの操作はできないのだ。また、すでに発売になっているハイパーブラスターとの互換性はない。これもゲーム性を高めるためだ。

▲写真はガンコンのイメージCGだ。残念ながらブローバックはない。

ステージ間のムービーがストーリーを盛りあげる!!

ストーリーモードには、オープニング、エンディングとステージ間にムービーが挿入されるぞ。巨大な組織に一人挑む主人公、リチャード・ミラー。彼の運命は、はたして……!?



シェルード・ガロ

共和制が敷かれる前の王子。クーデターを企て、王権を取り戻そうとしている。

リチャード・ミラー

[illegible]でゲームの主人公。たった1人でレイチェル救出のため、敵の本拠に挑む！

この戦いに生き残れるか!?

レイチェル・マクファーソン

このゲームのヒロイン。大統領の娘で、失脚した前王室のシェルードに憎まれている。

ワイルド・ドッグ

巨大犯罪組織の首領。今回の事件も、裏で糸を引いているのは、実は彼なのだ。

namco Special

ナムコ新作特集3

『ゼビウス』の

多くのファンを魅了したSTGの名作『ゼビウス』シリーズ。その中から4作品が豪華に集結。元祖『ゼビウス』から新機軸の最新作まで、ファンにはたまらないラインナップなのだ。

ファン感涙のシリーズ4作品を華麗にカップリング!!

ゲームセンターのモニターに「XEVIOUS」の文字が焼き付くほどのロングヒットを記録した『ゼビウス』。初登場以来13年にも及ぶ歴史の中から選ばれた4タイトルが、今よみがえる。中でも『スーパー』はFC版『ガンプの謎』と間違えやすいけど、『オリジナル』の難易度を高めたバージョンでちょっとレアな作品だ。『オリジナル』以外の3作品はともに家庭用初移植となり、その完成度が期待されるね。そして『オリジナル』『スーパー』『アレンジ』では縦画面と横画面の切り替えができ、横画面モードでは画面縮小によるキャラクターのつぶれを回避するため高解像モードを使用している。これはまさにナムコが自信を持って贈る『ゼビウス』の名作集だ！

この4タイトルを完全収録!!

『ゼビウス』(オリジナル)
1983年。1000万点プレイヤーが続出したゲーム史に残る歴史的作品。FCやパソコンなどさまざまな家庭用ハードに移植された。

『ゼビウス』(スーパー)
1984年。オリジナル版の難易度を高め、ファントムやギャラクシアンなども登場する。(FC『スーパーゼビウス ガンプの謎』とは別作品)。

『ゼビウス』(アレンジ)
1995年。業務用『ナムコクラシックVOL.1』に収録。グラフィックの改良や、自機のパワーアップ、敵キャラの追加など、オリジナル版をアレンジ。

『ゼビウス3D/G』
1996年。システム11を使用した2人同時プレイ可能の3D・STG。ハードスペックの高さを感じさせる美しい画面や視点変更などの演出が魅力。

ゼビウス3D/G デラ

ゼビウス3D/G
デラックスエディション(仮)

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	未定
発売日	97年予定		

©NAMCO LTD.

歴史をつづった4作品が集結!!

シリーズ最新作!早くも移植!!
[ゼビウス3D/G]

『ゼビウス』シリーズの3D作品としては『ソルバルウ』以来となる『ゼビウス3D/G』。自機の斜め後方上視点で純粋な3Dではないけど、ゲーム中あるポイントにくるとアングルが変更される立体的な演出が素晴らしい。このPS版にはオリジナルのオープニング・エンディングムービーが追加されることになっているぞ。

システム11の超美麗グラフィックを完全再現!!

◀▼視点のアングルが変わり、迫力あるバトルが展開されていくのだ。

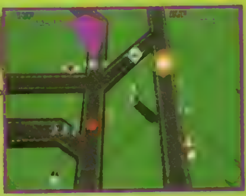
▼メタリックさを増したおなじみのアンドアジェネシス。2P協力プレイで戦えば、もはや敵ではない!?

▼AREA 4に登場する地上絵とバキュラ。画面は変わってもこれはまぎれもなく『ゼビウス』だ。

3種類のパワーアップ

パワーアップは、青・緑・赤の3種類のアイテムを取り攻撃力をアップしていく。違う色のアイテムを取ると、武器が変更されるぞ。ウェポンレベルは3段階で、レベル3のときにアイテムを取ればボーナス点だ。

ディオス

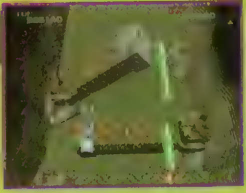


初期装備はこのディオス。最初は2WAYショットだが、パワーアップするにしたがって、3WAY、4WAYと拡散していく。

ゲルマック

破壊力のある緑色のレーザー兵器。緑のパワーアップアイテムを取ると、レーザーが太くなっていく。地上攻撃は、ブラスター。

ドークト



赤いパワーアップアイテムアイテムを取っていくとサーチレーザーが最高5本まで増えていく。地上の敵もサーチしてくれるぞ。

ックスエディション(仮)

DELUXE EDITION

NEO SUPER ROBOT WARS

新スーパーロボット大戦

現在までに確認された登場メカを原作別にまとめて大紹介!

これまでに確認された登場ロボットを原作別に分類。各ロボットのゲーム内での特徴を、(予想を交えて)紹介していくぞ。

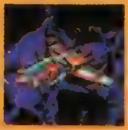
新スーパーロボット大戦

ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800予定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	12月13日予定		

超電磁マシーン ボルテスV

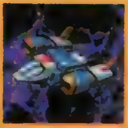
ボルテスV

ボルトクルーザーを始め、5体のボルトマシンが合体した姿 メインパイロットは剛健一だが、精神コマンドは5人ぶん使うことができる ときには味方を守る壁として、ときには攻撃の切り込み隊長として、攻守に渡って活躍してくれる重要なユニット



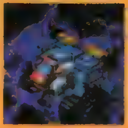
ボルトクルーザー

頭部となるボルトマシーン メインとはいえ能力的には物足りない 合体可能ならばすぐにでも



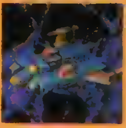
ボルトボンバー

ボルテスの腕部 クルーザーと同タイプの機体だが攻撃能力は上 そのぶん移動力に劣る



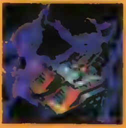
ボルトパンザー

ボルテスの胴部になる機体 陸戦を得意とする 一応空も飛べるが、移動力は低い



ボルトフリゲート

空も飛べるが、水中での活動の方が得意 5体の中では、唯一修理装置を搭載している



ボルトランダー

ボルテスの足部 地中に潜ることが可能 地中にいると攻撃されないが、こちらも攻撃不可能

大空魔竜ガイキング

ガイキング

◀多彩な武器を持ち、近距離、長距離どちらの攻撃もこなせる

大空魔竜

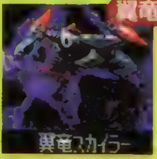
◀母艦 簡単には落とされない防御力に加え、豊富な武器も持つ

魚竜ネッサー

◀一見地味だが、攻撃力は十分 特に水中では目ざましい活躍をしてくれる

剣竜バゾラー

◀地上戦がメインのロボット 移動力に難があるので、空の敵は苦手



翼竜スカイラー

◀大穴 移動力、攻撃力申しぶんなし 加えて、避けるは当てるはの大活躍

機動戦士Vガンダム

Vガンダム

▶遠距離攻撃に強いユニット 小型のせいか回避力も抜群

ガンイージ

▶まさに「Vガン」の廉価版 数は多いが期待はできない

V2バスターガンダムも確認!

マジンガーZ

マジンガーZ

▶オールマイティに活躍できるスーパーロボット

アフロダイA

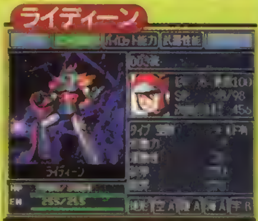
▶武装は少ないが、修理装置を持つ サポートの要

無敵ロボトライダーG7

トライダーG7

▶攻撃がメインのユニット 近接攻撃の破壊力は強力!

勇者ライディーン



ライディーン

▶近接、長距離ともにこなせるが、そのぶん防御が低い

C葦プロC.サンライズ・NTV C創通エージェンシー・サンライズ C創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 Cダイナミック企画 C東映 C東北新社 Cフジテレビ・東映動画 C BANPRESTO 1996

新機動世紀ガンダムW

現在、確認されているのはヒイロの「Wガンダム」のみ。しかしながらゼクス、リリーナ、ドクターJの登場は決定しているので、当然、ほかのガンダムも登場するハズだ。

超獣機神ダンクーガ

どうやら今回は分離ができないらしい。ということは、声は藤原忍のみか？ メインパイロットの忍は、特殊技能として、戦意が上がると攻撃＆防御が1.5倍になる「野生化」を持つ。

蒼き流星SPTレイズナー

判明している味方はエイジの「レイズナー」のみ。3ターンの間、攻撃力＆防御力が増加するが、そのあと1ターン行動不能となってしまう「V－MAX」を搭載している。

機動武闘伝Gガンダム

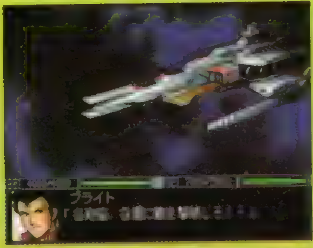
ドモンの「シャイニングガンダム」ほか、「デビルガンダム」を確認。はたしてシャッフル同盟総登場なるのか？ ファンとしては「ノーベルガンダム」が登場するか気になるところ。

真・ゲッターロボ

一見すると、コミック版「ゲッターロボ號」の真・ゲッターに似ているが、オリジナル。リョウ、ハヤト、ベンケイが真・ゲッターのパイロットだということでもそれがわかるよね。

機動戦士ガンダム逆襲のシャア

劇場版『逆襲のシャア』から、アムロの「νガンダム」とブライトの「ラーカイラム」を確認。シャアの「サザビー」とクェスの「αアジール」は、やはり敵として登場か!?



オリジナル

オリジナルロボットは、現在カトキハジメ氏のデザインした3体のメカが発表されている。このほかにも、森本靖泰氏によるオリジナルロボットも登場が予定されている。そちらに関しては続報を待て！

R-1
◀武装は実弾兵器のみのオリジナルロボット。系統としてはモビルスーツに近く、長距離攻撃がメイン。パイロットはリュウセイ＝ダテ

R-3
◀実際のゲーム上では確認できなかったが、移動力や回避力に優れたタイプと思われる。

R-2
▲防御を重視したタイプ。まさに移動する要塞。ぶ厚い装甲で味方を守ってくれる。

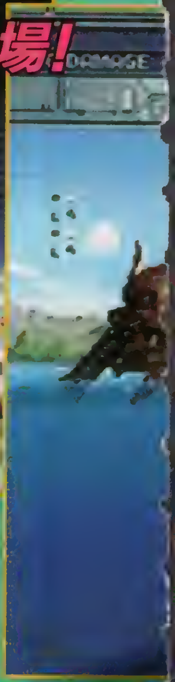
注意!! 今度の『スーロボ』はルートによって登場メカが違う

今回の『新スーパーロボット大戦』では、7話で"宇宙編"と"地上編"の2つのストーリーに分岐する。どちらを選んだかで、登場メカや、メインとなる敵勢力が変わってくるのだ。しかも、1度分かれるともう合流しないので、ルートによっては物語にまったく絡んでこないロボットもいる。最低でも2回遊ばないと、本当のおもしろさはわからないのだ！

▲アムロたちロンドベルは宇宙編のみ。よって、シャアも宇宙編にしか登場しない？

NEO SUPER ROBOT WARS

SDガンダム PSで戦闘開始



SDガンダム GWORLD(仮)

SDガンダム　GWORLD(仮)

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	マルチタップ（最大4P対戦可能）
発売日	'97年3月予定		

ガンダムファンの熱いハートをガッチリキャッチした大人気SLG、『SDガンダム』シリーズの最新作がPSで登場だ。新たなる戦いも、燃え燃え間違いナシの仕上がりだぜ！

▼敵、味方が入り乱れての壮絶なバトル。戦艦や要塞からの支援攻撃もあるらしいぞ。

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ　Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日　ⒸBANDAI 1997

バトルスタート

BATTLE START

▼「機動戦士ガンダム」から「機動新世紀ガンダムX」までのMSが参戦！

登場ユニット150以上!

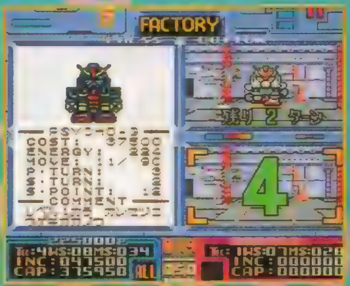
最大4つの軍に分かれて対戦

▶新たな戦いには、パイロットも登場するのだ！

グラフィックや登場MS（モビルスーツ）はもちろんだが、さらに注目なのが今回のモードの数々。オリジナルシナリオに沿って戦うシナリオモードや「機動戦士ガンダム」の名場面を再現したマップで戦えるモード。そしてアクションバトルだけを楽しむモードなど、超楽しそうなモノばかり用意されているのだ。またアムロやシャアといったキャラも、なんと約50人が登場！　まさに感激のソフトになる？

SDガンダムの歴史

記念すべき第1作目は、'88年1月にFCのディスクシステムで発売された『SDガンダム』だ。可愛くデフォルメされたMS、アクション要素を含む戦闘がガンダムファンのハートを引きつけ大ヒットとなった。その後、FCのロムカセット版として『2』が発売。「3」からは戦闘がコマンド入力方式に変更される。また4、5作目からは「SDガンダムガチャポン戦士」とタイトルが変更され発売された。シリーズ第6作目から活躍の場はSFCになり、'92年9月に「SDガンダムX」が登場。この作品からアクションバトルが復活！　そして「SDガンダムGX」、「SDガンダムGNEXT」が発売される。「GNEXT」ではサテラビュー対応、ロムパックとして追加データ集を発売。さらにユーザーから募集したMSをゲームに登場させるなど、斬新な試みが話題を呼んだ。今回の最新作はSFCで発売された3作品の流れをくみ、それを進化させたバージョンとして登場する。



◀SFC「GX」の生産画面だ。

◀マップ上で炸裂する武器もある？SFC「GNEXT」より。

パイロット名大募集!

キミの考えたキャラが戦場で戦う!

参戦を待っているぞー!

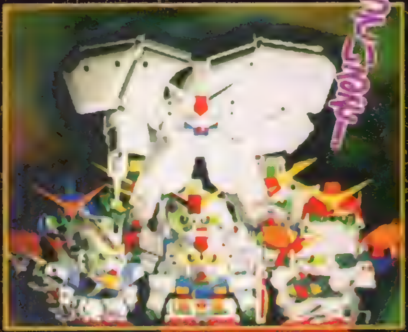
◆応募の仕方◆

カタカナで8文字

自分の名前でも、ニックネームでも、名前であれば可。●濁点等は文字と合わせて1文字です。EX：「ガンダム」は4文字です。

下記の質問5つをお答えください。

1. このゲームに出してほしいモビルスーツは何ですか？
2. このゲームに出してほしい戦艦は何ですか？
3. このゲームに出してほしいパイロットは誰ですか？
4. 「機動戦士ガンダム」シリーズで1番好きなのは何ですか？
5. 持っているハードは何ですか？（複数可）



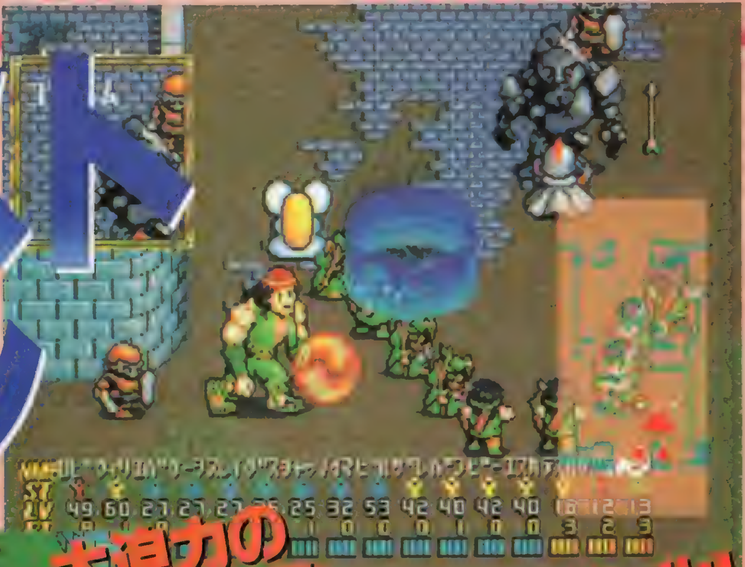
●パイロット名、質問5つと住所、名前、年齢、性別、職業、電話番号を官製ハガキに書いて
〒111 東京都台東区駒形2-5-8
ユナイテッドビル
(有)スタジオスタッフ
「GWORLD・電撃PS」係
にお送り下さい。

ここで紹介した「パイロット名募集」に採用されれば、キミの考えたキャラ名が最新作の『GWORLD（仮）』に登場！　原作のキャラたちとともに戦場で活躍するのだ。しかも採用者全員には、このソフトをプレゼント！　しめ切りは、12月13日（当日消印有効）だ。

ファーストクイーンIV

【最新画面を公開!!】

期待の"ゴチャキャラSLG"



大迫力の多人数リアルタイムバトル!

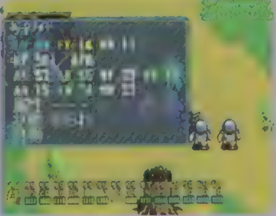
カワイイちびキャラたちが、画面内をゴチャゴチャと勝手気ままに動き回る"ゴチャキャラバトル"が楽しいSLG『ファーストクイーンIV』。今回は、最新入手のサンプルによる画面写真を使って、このゲームの最大の魅力であるバトルシステムの特徴と、ゲームの流れをバッチリ紹介しよう!

ファーストクイーンIV

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	呉ソフトウエア工房	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	12月6日予定		

最大100人が同時に戦う! コレがうわさの"ゴチャキャラバトル"

◀やられそうなキャラを見つけたら、すぐに待避させてあげよう。



▲いくつかの命令は出せるが、基本的に戦闘はオートで進行する。

"ゴチャキャラバトル"の特徴は、キャラにそれぞれ「死にかけていてもとことん戦う」「すぐに逃げ出す」といった行動パターン(性格)が設定されている点だ。それによってキャラが均一な動きを見せることなく、勝手気ままに戦いを繰り広げる。つまり、プレイヤーの思いどおりにならない、常にハラハラドキドキの戦闘が味わえるというわけなのだ!

©呉ソフトウエア工房

『FQⅣ』のゲームの流れをチェック!

どういうルートを選んで進軍するかによって展開は変化!!

『FQⅣ』は、邪悪な力を使ってログリス島全土の支配をもくろむバルシア国と、その野望を阻止せんとするカーリオン国の戦いを描いた戦略級SLGだ。プレイヤーは、カーリオン国の王・アレスとなって、圧倒的勢力を誇るバルシア国に戦いを挑んでいくことになる。

ゲームは、100個所の「拠点」とそれを結ぶ「道」によって表される全体マップ上を、自軍の部隊を移動させながら進行。拠点に陣取る敵部隊と戦いを繰り広げ、最終的にバルシア国を倒すことが目的となる。しかし、ただ戦って敵部隊を倒し、ズンズン進んでいけばいいかというと、そうではない。目の前にいる敵だけに注意を払っていると、そのスキに本拠地を落とされてゲームオーバー……なんてことにもなってしまう。つまり、戦略の基本は、敵部隊の進路を塞ぐように自分の部隊を進めていくことにあるのだ。

また、ログリス島にはカーリオンとバルシア以外にも、ヒュリア、ミュルトンなどの5つの国があり、これらの国と同盟を結ぶこともできる。それによって、どういうルートを通って敵を撃滅していくかという戦略に変化が生じることもあるぞ。

ステップ① まずは進軍ルートを選択

◀どう部隊を進めていけば、戦いを有利に展開できるか？ ゲーム中で一番頭を悩ませるところだ。

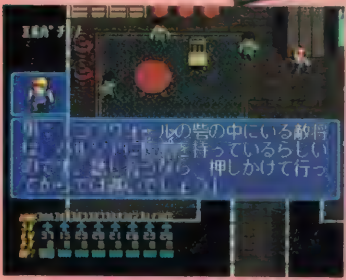
ステップ② 部隊を進める

▲拠点間の距離や部隊の特性によって、進軍にかかるターン数は変化。

ステップ③ バトルに突入!!

▶キャラ別に細かく動かすことはできないが、1人を操作して魔法や弓での攻撃を指示することは可能。

ステップ④ 情報&アイテム入手

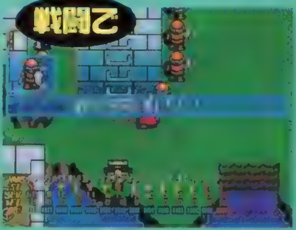


▲▶町では攻略に関するさまざまな情報や、武器・魔法といったアイテムなどが入手可能。

仲間はこうやって集めろ!!

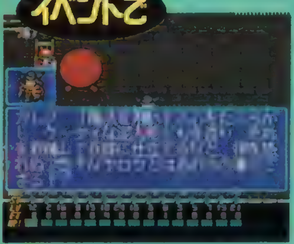
兵士数を増やして戦力を強化するには、本拠地で傭兵を雇うのがいちばん簡単な方法だが、コストが高くつく。そこで、それ以外の仲間を増やす方法を紹介しよう。

戦闘で



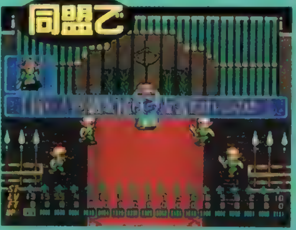
▲序盤にいちばん多いのがこれ。その場で戦闘に加わるので、かなり便利だ。

イベントで



▲町などでNPCに出会うこともある。強くて使い勝手のいいキャラが多いぞ。

同盟で



▶中立勢力と同盟を結ぶことで、そこの部隊を使えるようになる。

PlayStation
名作
12月13日
発売予定
予価5,800円(税別)
初回限定特典
オリジナルステッカー入り
この深海に新たなる挑戦が、ある。
プレイステーション用ソフト
DARIUS 外伝
GAIDEN
ダライアス外伝
アーケード版完全移植
シューティング 2プレイ可能
迫力のCGムービー
新たなCGムービーを追加。
選んだステージによって変化
するマルチエンディング！
シリーズ最大級の巨大ボス
群。全28ゾーンから7ステ
ージを選択し突き進め！
※画面は開発中のものです。
BEC
株式会社ベック ベックはバンダイグループの一社です。
〒164 東京都中野区本町2-46-1
中野坂上サンブライトツイン北ウィング20F TEL.03-5388-5151(代表)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。LICENSED FROM TAITO CORP. ©BEC

ゲーム画面：©Sony Computer Entertainment Inc. CG：池田[illegible]発郎

アーク ザ ラッドⅡ

ボリュームはざっと前作の3倍以上！　輪をかけて手強くなった話題の超大作を徹底攻略なのだ!!

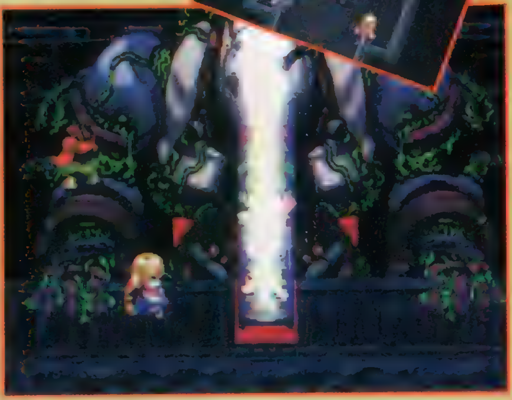
ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	11月1日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

"光と音のRPG"というキャッチコピーにふさわしく、最先端のグラフィック技術を駆使した視覚効果と、臨場感に満ちたサウンド＆ボイスによる演出がふんだんに盛り込まれている『アーク ザ ラッドⅡ』。私事で恐縮ですが、そういった演出の中で僕がもっとも心魅かれるのは、やっぱり戦闘中に聞けるキャラクターの"声"と"セリフ"なのです。あまりにハマりすぎると、実際には喋っていないキャラクター同士の会話メッセージまで、声になって頭の中に響いてくるから不思議不思議。(が)

冒険を有利に進めるためのアドバイス5

エルクが暮らす東アルディア地方は、世界地図で見るともっとも東に位置する土地だ。そして『アーク ザ ラッドⅡ』の物語は、全世界を支配せんとするロマリア国の毒牙に今しもかかりつつある、この東の果ての国より幕を開ける。ソフト発売直後の今号では、東アルディアに始まり、ヤゴス島→西アルディアへと展開していくゲーム前半をこと細かに攻略するぞ！　だがとりあえずその前に、『アークⅡ』の世界に足を踏み入れるうえで知っておきたいポイントを5つほど紹介したのでチェックしてほしい。な～んだ、そんな当たり前のことならちゃんとわきまえてるよ、という人も、読んでみれば意外に見落としていたことがあるかもしれないぞ。

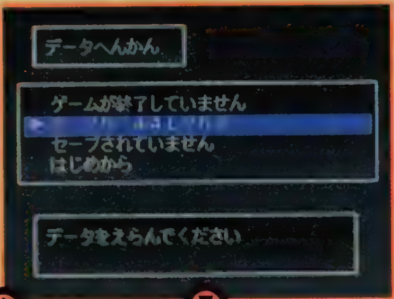


ADVICE 1

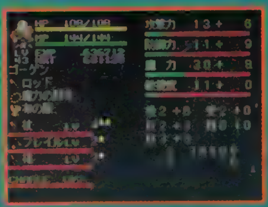
【データ継承の利点】

"継承システム"で前作のデータを引き継ぐと実にさまざまな利点があるのだ！

前作をクリアした時点での、アークチームのレベルやステータスを、そっくりそのままの状態で引き継ぐことができるデータ継承システム。実はこのシステムには、愛着あるキャラクターを持ち込めること以外に秘密のメリットが隠されていたのだ！　運よく前作のクリアデータを残しておいた人は、必ず継承してゲームを始めよう。

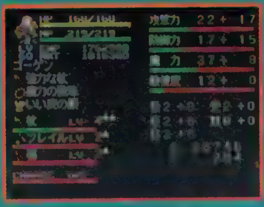


●継承しなかったキャラクター



◀登場時のレベルはエルクたちより少し高い程度。ステータスもしかりだ。

●継承したキャラクター



◀前作での育て方にもよるが、圧倒的な強さで登場。装備品にも注目。

さらに、ステータスを継承しないと見れないイベントが……？

データを継承してゲームを進めた場合、さまざまな特殊イベントが挿入される。一体どんなイベントが起こるのか？

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

ADVICE

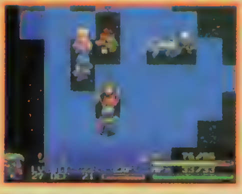
2 [戦闘のコツ]

戦闘の極意を悟り、バトルを有利に展開しよう

攻撃はなるべく相手の背後や横に回り込んでしかけるように心がけ、防御の場合は逆に、最低でも背後を突かれないようにする。これが戦闘の基本だ。障害物や壁を背にしてキャラを立たせたり、あるいは味方同士で背中合わせに立つと防御はうまくいくぞ。これを実践するだけで勝率はグンと上がる。

▶特殊能力を使う場合に、敵の属性を考慮に入れることも大事。

攻撃は背後から



▲後ろから攻撃すれば防御されにくく、反撃される確率も減る。

敵に背を見せるべからず

▲敵に特殊能力を使う奴がいなければ、この陣形で防御は万全。

ADVICE

3 [フリーバトルエリアの活用法]

モンスターが無限に出現するフリーバトルエリアを活用せよ

東アルディアやヤゴス島といった、それぞれの土地エリアのほかに、敵の基地内や、はては町の中にまで存在するフリーバトルエリア。ここではレベルに差がついてしまった味方の経験値アップを計ったり、必要なアイテムを揃えるための資金稼ぎなどができる。場所を覚えておいて、困ったときに大いに活用させてもらおう。

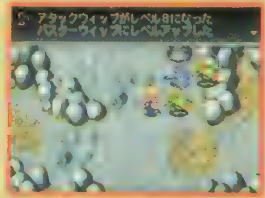
▲◀場所によって出現するモンスターは決まっている。経験値を稼ぐ仲間のレベルに適した場所を選ぼう。

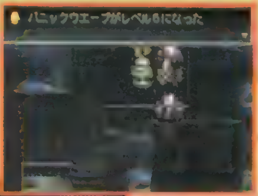
ADVICE

4 [アイテムの成長]

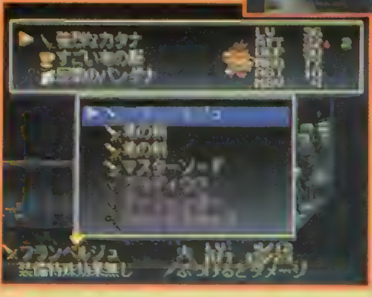
装備している武器やアイテムもパワーアップしていくぞ！

武器や防具、その他の装備可能なアイテムには、最高レベルと最大攻撃力、防御力がそれぞれ個別に設定されている。それらを装備して戦闘をこなしていくと、最高レベルの範囲内でどんどんパワーアップしていくぞ。中にはその過程で、種類が変化するものもあるのだ。





▲最高レベルに達したら、それ以上パワーアップはしない。



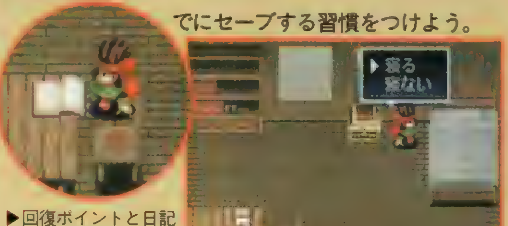
◀武器や防具の優劣は、最高レベルと最大攻撃力・防御力を基準に判断するのだ。よく覚えておこう。

ADVICE

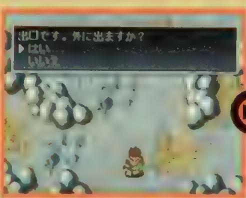
5 [セーブと回復はまめにする]

回復ポイントを拠点に冒険を展開しよう

『アークⅡ』では前作と違い、戦闘終了後にオートの回復はしない。また、セーブも日記帳がある場所でしかできないぞ。戦闘が終わってパーティの消耗が激しいようなら、回復ポイントに戻ってリカバーし、ついでにセーブする習慣をつけよう。



▶回復ポイントと日記帳（宿帳）は大抵セットになっている。



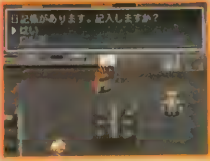
▲戦闘終了後、回復せずに次の戦闘に入ってしまうと……。

▲ＨＰとＭＰが減ったままの状態で苦しい戦いを強いられる。

物語の始まりはエルクとリーザの出会いから…。まずは序盤を攻略!

1 プロディアスの街
念のためにギルドでセーブ

エルクが悪夢にうなされているシーンから、ゲームはスタートする。ベッドから起きたあとに部屋を出ようとすると、ビビガが駆け込んできて最初のイベントに突入するぞ。依頼を受けたら空港に向かう前に、ギルドの日記帳で念のためセーブしよう。



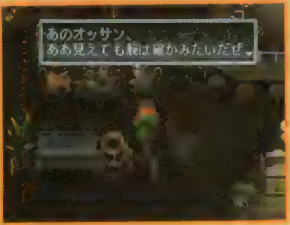
2 アルディア空港
"疾風のバンダナ"を忘れずにもらっておこう

空港ではリーザとの出会いなど様々なイベントが起こるが、難しい謎や分岐はないのでいき詰まることはないはず。人質になっていた女性は、助けた後で話しかけると"疾風のバンダナ"をくれるぞ。

◀▲数多くのイベントが用意されているアルディア空港は、物語のプロローグ。

3 インディゴスの町
闇医者ラドの足どりをさぐるのだ

銃で撃たれたリーザを治療するため、インディゴスでは闇医者のラドを捜すことになる。人と情報が集まるギルドや酒場を重点的に洗えば、その足どりがつかめるハズだぞ。



▲ハンターの間では名医として知られているラド。無類の酒好きらしい。

4 廃墟の町
リーランドを倒してラドを救え!

ラドを追って廃墟を訪れたエルク。そこには、今まさにラドに襲いかからんとする魔物、リーランドの姿があった。リーランドを倒し、ラドを救出すると、ラドは早速リーザを治療しに、シュウのアパートへ向かってくれる。

BATTLE リーザの協力を得てアルフレッドを撃破!

B-01	アルディア空港【ランクE】	出現モンスター ●アルフレッド×1
B-02	飛行船甲板【ランクD】	出現モンスター ●アルフレッド×1 ●ジャイアントバット×4

空港ロビーでのバトルはいわば前哨戦。飛行船甲板のバトルが、本当の意味でのアルフレッドとの戦いだ(写真)。アルフレッドが召喚するジャイアントバットは、個々の実力で見ると大したことのない相手。しかし4匹同時に襲いかかられるとツライぞ。キャラクターを単独で突出させると袋叩きにあうので、仲間はできるだけ近くに寄せて戦うようにしよう。キュアが使えるリーザは回復に専念させて、攻撃はエルクとバンディットのツートップでまかなうといい。ボスのアルフレッドは背後から2〜3発も攻撃すれば倒せる。攻撃されないようにリーザをかばいつつ、一気に決めてしまえ。

TOWN MAP 1 【インディゴスの町】

◆案内掲示板

1. シュウのアパート
2. 酒場
3. ギルド
4. ショップ
5. 宝石店
6. 下水道

ショップ売りモノリスト(単位はゴッズ)

復活の薬	1000G	スピア	300G
万能薬	1000G	ライトシューズ	300G
薬草	60G	パッド	400G
ソード	400G	ファング	200G
ハンドアックス	400G	布の服	400G
ナイフ	200G	皮の肩あて	400G

BATTLE 基本に忠実な攻めで手堅く仕留めよう

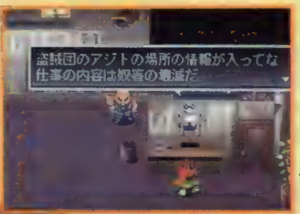
B-03	廃墟の町【ランクE】	出現モンスター ●リーランド×1

1対1の戦闘なので、壁を背にしないかぎり背後を突かれる。ここは防御を捨てて、先手を取って後ろから攻撃しよう。あとはどちらが先に倒れるかの体力勝負。

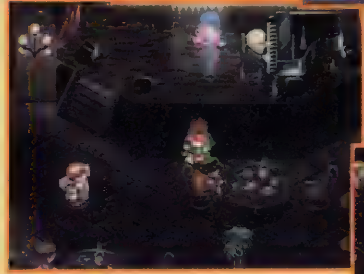
※【ランク】は、敵の数・強さから判定したBATTLEの難易度を、A(難)〜E(易)の5段階で表しています。

5 インディゴスの町
歌姫シャンテ登場！ ギルドの仕事で資金を稼ごう

リーザはケガから回復すると、バンディットをつれて再び仲間に加わる。ここで、次に何をしたらいいのかがわかりにくくなるが、とりあえず町に出てギルドに顔を出してみよう。ストーリーに進展があるはずだ。シャンテに依頼料として支払う1500ゴッズは、ギルドの仕事で稼ぐのが手っとり早い。バトルの囲みを参考に、自分のレベルに合った仕事を引き受けよう。中には成功すると特殊なイベントが発生する仕事も……？



▲ギルドで盗賊団退治を依頼されるエルクたちだが……。



▲シュウが仲間になったとき、そのまま眠らずに酒場へ行くとシャンテの歌が聞けるのだ。

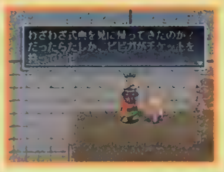
▼依頼料の1500ゴッズが用意できたら、酒場へ行ってマスターと話そう。

特殊イベント発生……？

ゲームを始めるときにデータを継承していた場合、特殊イベントが挿入される。あの懐かしの顔ぶれが登場するのかもしれないぞ！ エルクとアーク。2人の主人公がついに出会う!?

6 プロディアスの街
エルクの部屋を拠点に情報を集めよう

酒場のバトルをクリアしたら、謎の組織の手に落ちてしまったシャンテを救出するため、プロディアスへ向かおう。ここで街の人に話しかければ、記念式典のことなどいろいろな種類の情報が聞ける。ギルドや酒場にも足を運んでみるといい。

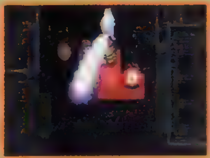


7 ヒエン置き場
ビビガからチケットをもらうのだ

プロディアスでビビガについての話を聞いたら、今度はヒエン置き場に行ってみよう。ヒエンの整備をしているビビガから、女神像の式典会場に入れるチケットがもらえるぞ。これで、いつ行っても門前払いされていた式典会場に入場できる。

BATTLE そろそろ敵の特殊能力にも警戒するようにしよう

No.	バトル	出現モンスター
B-04	路地裏【ランクC】	●メイジ×1 ●ファンタズム×? ●エレメンタル×?
B-05	インディゴス下水道【ランクD】	●グリーンスライム×10
B-06	廃墟の幽霊屋敷【ランクC】	●バルドル×1 ●エレメンタル×4
B-07	インディゴスの酒場【ランクC】	●グルナグ×1 ●強盗×4
B-08	?????【ランク?】	●????×?



路地裏のバトルから、敵の群れの中に特殊能力を使いこなすモンスターがぼちぼち顔を出し始める。戦闘中に特殊能力を使われたら、使ったモンスターはメモを取るなりして覚えておこう。特殊能力を使う敵が前もってわかっていれば、それ相応の対応策も立てられるというもの。

路地裏の戦闘で出現するファンタズムとエレメンタル（写真左上）は、倒した数だけ新手が出現する。次々とやっつけていれば、そのうち警官隊が突入してきて強制的に戦闘は終わるのだが、それまでは戦いながら耐えなければならないぞ。ボス格のメイジを先に倒すと後がラク。

丸テーブルや仕切りの壁など、いざバトルフィールドになってみると、やたらに障害物が多いインディゴスの酒場（写真右下）。必然的にここでの戦闘は、狭い場所に敵と味方が密集する局地的な戦いになるのだ。回復係のリーザを中央に立たせて、その周りをエルクら2人と1匹が固める陣形を敷いて戦おう。

TOWN MAP 2 【プロディアスの街】

◆案内掲示板

1 エルクのアパート
2 ギルド
3 酒場
4 鍛冶屋
5 ショップ（西側）
6 ショップ（東側）

ショップ売りモノリスト

西側 東側

西と東のショップで売っているものが異なる。武器の品揃えは豊富だぞ。

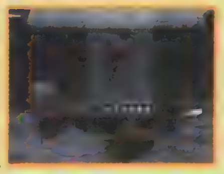
復活の薬	1000G
万能薬	1000G
薬草	60G
布の服	400G
皮の肩あて	400G

ソード	900G
ハンドアックス	400G
ライトフレイル	360G
ナイフ	200G
スピア	300G
クラブ	300G
アイアンナックル	225G
ライトシューズ	300G
パッド	400G
ファング	200G

野望渦巻く式典会場！ ヒエンもろとも墜落するエルクたちの運命は!?

8 式典会場
式典会場大混乱！ 大追跡、シルバーノア!!

記念式典に出席したエルクたちの目の前に、アーク一行が乗ったシルバーノアが出現。シルバーノアに乗る者たちを一族の仇と認識しているエルクは、整備中のヒエンに乗って追跡を開始する。しかし、無理をしすぎたヒエンは力尽き、墜落してしまう。



9 ユド村
ヴィルマーの孫娘・リアを追って封印の遺跡へ

ユド村の人々に話しかけて回ると、ヴィルマー博士と孫娘のリアがいかに慕われているかがわかる。村中の人と会話したら、ヴィルマー研究所の研究室に行ってみよう。イベントが発生するぞ。

◀▲退屈な時間をもてあましていたリアは、１人で封印の遺跡に入り込んでしまう。

10 封印の遺跡
太古の機神・チークベック復活!?

封印の遺跡の地下３階までたどりつくと、モンスターに襲われているリアを発見する。そこでエルクたちは、壁に埋もれたロボットが光線を発射してモンスターの群れを焼き払い、リアを救う場面を目のあたりにするのだ。

▶完全に囲まれてしまったリア。彼女を傷つけずに助けることは不可能？

リアの危機を救う謎のロボット！

▲▶モンスターに囲まれておびえるリアを間一髪救ったのは、壁に埋め込まれたロボットだった。しぶといアンデッドをも一瞬で焼き尽くすほどの火力を持つ、このロボットの正体は、はたして……？

TOWN MAP 3 【ユド村】

◆案内掲示板

❶ヴィルマー研究所

ヴィルマー博士と孫娘のリアが暮らす、研究所兼住居。地下には巨大な研究室があり、エルクたちが乗ってきたヒエンは現在そこで修理中。この家で眠るとどういうわけか、エルクは記憶の底に埋もれた過去を夢に見ることが多い。

❷ショップ

地面に草のカーペットを敷いただけというシンプルさが素敵なユド村のショップ。特に武器の品揃えが豊富で、リーザ専用の武器であるムチはここで初めて購入できる。リアを救い出すと、店の主人が、各種武器の特性をレクチャーしてくれるぞ。

ショップ売りモノリスト（単位はゴッズ）

復活の薬	1000G
万能薬	1000G
いい薬草	82G
薬草	60G
ソード	400G
ナイフ	200G
クラブ	300G

アイアンナックル	225G
ウィップ	400G
パッド	400G
ファング	200G
布の服	400G
皮の肩あて	400G

BATTLE モンスターがひしめく魔の封印の遺跡

B-09	封印の遺跡1F① [ランクD]	出現モンスター ●ジャイアントバット×２ ●マミィ×１
B-10	封印の遺跡1F② [ランクD]	出現モンスター ●ジャイアントバット×２ ●マミィ×１
B-11	封印の遺跡B1F [ランクC]	出現モンスター ●ヴァンパイアバット×２ ●マミィ×２

封印の遺跡に出現するモンスターの群れは、ほとんどがコウモリ系とアンデッド系のモンスター（写真左上）で構成されている。コウモリ系のモンスターは移動力が高く、おまけに障害物や壁で行動範囲が限定されないため、どこからでも襲ってくるぞ（写真左下）。また、アンデッド系のモンスターはHPが１になると動きが止まり、そのときにトドメを刺して（写真右下）、初めて完全に倒すことができるのだ。

11 ユド村
感動の再会…封印の遺跡へもう一度

ヴィルマー博士のもとにリアを連れて戻ると、今度は孫娘の恩人であるロボットを掘り出してほしいと頼まれる。ヒエンの修理を交換条件として出されたからには仕方がない。もう一度、封印の遺跡に足を踏み入れよう。

◀涙せずにはいられない感動の再会。

12 封印の遺跡
パワーユニットを求めて、古代の迷宮を突き進め!

再び地下3階まで下りるとイベントが起こり、自分が動くためには、パワーユニットと呼ばれる動力源が必要だとロボットに告げられる。彼を地上に運び出すためには、最下層の地下7階まで進んでパワーユニットを手に入れなければならないのだ。遺跡の中にはアイテムや武器などが入った宝箱もいくつか置かれている。もちろんありがたく頂戴してかまわないが、中には罠が仕掛けられている箱もあるので注意しよう。罠にかかると強力なモンスターが現れるぞ。

◀遺跡内の回復ポイント"精霊の魂"。

◀パワーユニットは地下7階に！

13 ユド村
ヴィルマー博士に組織の魔手が伸びる!

謎のロボットの正体は、かつて七勇者を守護して戦った機神団の長"チークベック"だった。昔の戦いで受けたダメージによって手ひどく損傷していた彼は、修理のためにヴィルマー博士に引き渡されるのだ。ようやく仕事を終えたエルクたちは、博士にヒエンの修理が終わるまで休んでおくことをすすめられる。ここで言葉に甘えると、エルクとリーザが夜の浜辺で互いの過去を語るイベントが始まるぞ。そして、ヴィルマーとリアに組織の魔手が伸びる……！

◀浜辺から戻った2人は、リアの悲痛な叫びを耳にする。

14 仮設空港
ヒエン修理完了! アルディアへ進路をとれ!

ヴィルマー博士からキメラ研究所のことを聞かされた翌朝、ユド村の西に設置された仮設空港に修理が完了したヒエンがスタンバイされる。生まれ変わったヒエンに乗って向かう先は、もちろん懐かしのアルディアだ！

◀博士とリアも見送りに来てくれる。

BATTLE 遺跡の奥底に封印されし太古の遺産とは……？

		出現モンスター
B-12	封印の遺跡1F① 【ランクD】	●ジャイアントバット×2 ●マミィ×1
B-13	封印の遺跡1F② 【ランクD】	●ジャイアントバット×2 ●マミィ×1
B-14	封印の遺跡B1F 【ランクC】	●ヴァンパイアバット×2 ●マミィ×2
B-15	封印の遺跡B4F 【ランクC】	●ヴァンパイアバット×2 ●スケルトン×2
B-16	封印の遺跡B5F 【ランクC】	●ヴァンパイアバット×2 ●スケルトン×2
B-17	封印の遺跡B6F 【ランクB】	●ヴァンパイアバット×4 ●スケルトン×2
B-18	封印の遺跡B7F 【ランクA】	●封印の守護者×2 ●ガーゴイル×4

上の戦闘リストを見てもらえばわかるとおり、地下7階にたどり着くまでには実に7度ものバトルを勝ち抜かなければならない。しかも下のフロアに行くほど出現するモンスターは強力になっていくので（写真上）、地下3階以降は面倒でも、バトルを1つクリアするたびに"精霊の魂"がある場所まで戻って回復するぐらいの慎重さが必要になるぞ。またそうすることで、MPの温存を考えなくてすむ分、それぞれの戦闘で何の心配もなく全力を出しきれるのだ。使えるものは最大限に利用して、堅実に、かつ大胆に進もう。

ここでは戦闘の数こそ多いものの、出現する敵は地下6階までほとんど同じ顔ぶれだ。なので、戦い方そのものは同じで大丈夫だぞ。地下7階の戦闘では十字路の下の方で待機し、寄ってきた敵を1体ずつ倒そう（写真下）。

BATTLE 研究室の死闘! キメラ研究所の刺客が来襲!!

		出現モンスター
B-19	ヴィルマー研究室 【ランクB】	●ゴボルト×3 ●ニンジャ×2

ジャンプレベルが高いニンジャは、キャラクターを飛び越えて常に後ろから攻撃してくる。そのうえこちらの攻撃はやたらに回避するというやっかい者ぶりだ。力だけのモンスターとはいえ、それゆえに一発が重いゴボルトも決してあなどれない。まずは邪魔なゴボルトから各個撃破していき、すべて倒したら長期戦を覚悟でニンジャに戦いを挑むべし。

帰還、アルディアへ！　決戦の火花飛び散る「白い家」

15 インディゴスの町
切り裂きジーンの恐怖……

久しぶりに戻ってきたインディゴスの町で話を聞いて回ると、最近、「切り裂きジーン」と呼ばれる通り魔が出没し、人々を不安に陥しいれていることがわかる。ギルドに行くと、例の警部がジーンについての情報を集めているぞ。ひととおり町の人から話を聞いたら、アパートにあるシュウの部屋でひとまず休息を取ろう。すると、キメラ研究所に捕まっていたはずのシャンテが夜中に部屋を訪れる。その翌日、酒場でシャンテと話してからもう一度シュウの部屋で休むと、今度は切り裂きジーンが部屋に乱入してくるのだ！

▲深夜に部屋を訪れる謎の気配。研究所の刺客か、それとも……？
◀噂の切り裂き魔、ジーン登場！なぜエルクを狙うのか!?

16 ガルアーノの屋敷
広大な屋敷に待ち受ける罠

2階の中央にある大扉には鍵がかけられている。左右に2つずつある部屋のどれかに鍵が隠されているので、まずはそれを手に入れよう。鍵を入手して大扉の前に戻ると、そこにいたはずのシャンテが姿を消している……。

◀この後、シャンテの姿が消える……。

17 インディゴスの町
西アルディアでの戦いに備えて準備を整えよう

再びパーティに加わったシュウの情報で、エルクが幼年期を過ごした「白い家」は西アルディアの奥地にあることが判明する。これでヒエンに乗って、西アルディアへ行けるようになるぞ。アイテムを調達し、念のためにセーブもしてから出発しよう。

18 ヒエン置き場
ヒエンに乗って西アルディアへ！

準備万端ととのったなら、いよいよ西アルディアに出発！　といきたいところだが、ここではその前に、ヴィルマー博士がいるヤゴス島に寄り道してみよう。きっといいことがあるはずだぞ。寄り道がすんだら、今度こそ西アルディアに直行なのだ。

BATTLE　世を騒がせる切り裂き魔をやっつけろ！

		出現モンスター
B-19	シュウのアパート［ランクB］	●ジーン×1 ●メイジ×2 ●オーク×2

戦闘が始まったらまず、メイジとオークを手早くせん滅してしまおう。ザコとはいえ、ジーンと同時に攻撃されるとそれはそれでやっかいだぞ。ジーンに対して正面から攻撃するのは、与えたダメージ以上のオツリが返ってくるので御法度。正面からしか攻撃できない場面では素直に防御だ。

BATTLE　ガルアーノの屋敷はモンスターハウス!?

		出現モンスター
B-20	大広間［ランクB］	●強盗×2 ●ネクロマンサー×2 ●レッサーデーモン×1
B-21	2F　右端の部屋［ランクC］	●強盗×2 ●ネクロマンサー×1
B-22	2F　右の部屋［ランクB］	●レッサーデーモン×1 ●ネクロマンサー×2
B-23	2F　左の部屋［ランクB］	●ネクロマンサー×2 ●強盗×1
B-24	2F　左端の部屋［ランクB］	●ネクロマンサー×1 ●レッサーデーモン×2
B-25	大講堂①［ランクA］	●ジーン×1 ●ホブゴブリン×4
B-26	大講堂②［ランクA］	●ガルアーノ×1 ●ホブゴブリン×4

レッサーデーモン（写真上）といえば悪魔族の中では最低ランクだが、それでもこの時点では結構な強敵。すべてのステータスが平均して高く、オマケに特殊能力まで使ってくるので苦戦を強いられるだろう。ネクロマンサーと組んで現れたときには特に注意だ。

大講堂では切り裂きジーンとの再戦が待っている（写真下）。ジーンはシュウの部屋で戦ったときと同様、正面きっての攻撃は絶対に避け、背後や横からダメージを与えていく。HPが半分以下になった仲間がいたら、すかさず回復しないと危険。

そして、そのあとに待つのがガルアーノとの対決。ガルアーノ戦ではシュウとシャンテがパーティに加わるので、状況はだいぶ好転する。エルクとシュウにそれぞれマンツーマンの回復係をつけ、思いきって攻めるといい。

19 サルバ砂漠
帰らずの森へ続く灼熱の砂漠

戦闘リストでは1つしか紹介していないが、サルバ砂漠では3回連続でバトルに突入する。追い剥ぎの片棒をかつぐ用心棒（しかもロリコンらしい）も登場し、荒涼とした砂漠の道行きは思いのほか楽しいものになるのだ。

◀用心棒とエルクの変なやりとり。

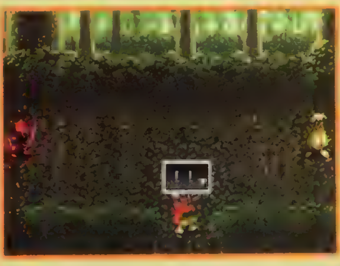
BATTLE リーザ大ピンチ！ おたずね者はロリコン!?

B-27 サルバ砂漠［ランクB］
出現モンスター ●用心棒ジェフリー ●ロック×2 ●強盗×3

サルバ砂漠に出現するモンスターは力押しのタイプが多いので、回復のタイミングさえ押さえていれば苦戦することはないはず。戦闘要員を前に出して少しずつ前進し、セオリー通り寄ってくる奴から集中攻撃で倒していこう。気に入った魔物がいれば、リーザが仲間にしてもいい。

20 帰らずの森
悲しき実験体たちが巣くう、人為的に作られた緑の迷宮

アミダくじ状に入り組んだ通路の随所にモンスターが配置されているため、道に迷うほど戦闘に巻き込まれてしまう。マップを作りながら攻略しないと、クリアするのは難しいぞ。



◀▲一度倒したモンスターは、画面を切り替えて戻ると復活してしまうぞ。

BATTLE 迷えば2度と出られない恐怖の無限バトルループ

B-28 帰らずの森①［ランクC］
出現モンスター ●廃棄物（骨）×4 ●廃棄物（植物）×2

B-29 帰らずの森②［ランクC］
出現モンスター ●廃棄物（骨）×2 ●廃棄物（植物）×4

帰らずの森で出現するモンスターは2種類のみ。どちらもこれといった特徴のない、楽に倒せるタイプだが、なにぶん数で押してくるので徐々にパーティの余力を奪われてしまう。攻撃系の特殊能力はできるだけ使用をひかえるなど、無駄にパワーを消耗しない戦いを心がけよう。

21 白い家
前半最大の山場！キメラ研究所の秘密とは!?

白い家の攻略は、下水道と研究所内の2段構えになっている。下水道では扉を開くスイッチを探して研究所に忍び込み、研究所内ではさまざまなトラップをかいくぐりながら、幼なじみのミリルを捜すことになるのだ。研究所と下水道を結ぶ近道を見つけられれば、下水道のセーブと回復ができるポイントまで楽に戻れるようになる。ここを拠点に研究所を探索しよう。

▶巧妙なトラップの数々が一行を襲う！　この床には落とし穴が……。

BATTLE 選りすぐりのモンスターがパーティを襲う！

B-30 白い家①［ランクA］
出現モンスター ●ガルムヘッド×1 ●エクトプラズム×2

B-31 白い家②［ランクB］
出現モンスター ●グール×5 ●ヒョウエンキ×2

B-32 隠し部屋［ランクA］
出現モンスター ●ミリル×1

重要なものだけを紹介したのでこの数だが、実際には10戦以上ものバトルを白い家ではこなさなくてはならない。ここが初登場のモンスターも多いので、特殊能力などで不意を突かれて思わぬピンチに追い込まれることも少なくないぞ。ピンチ時には無理をせず、回復ポイントに戻ろう。

to be continued …続きの展開は？

ミリルとの戦いで心身ともに深い傷を負い、体は回復しても心は目覚めないままのエルク。シュウは復讐のためシャンテとともにガルアーノを追い、リーザはエルクの目覚めを待ちながら悲嘆にくれる……。ここから先のストーリーでは、今まで一丸となって戦っていた仲間たちが、それぞれの信念をもとに行動を開始するぞ。各地に散ったキャラクターたちは、そこで新たな出会いを果たし、それぞれの出会いはやがて、世界を救う巨大な正義に「集束」する。物語はいよいよ感動の度合いを増し、さらに盛り上がっていくのだ！

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

今回は、いよいよ佳境に入ったストーリー攻略を中心にお届けする。データ集&ベルソナ一覧でフォローも完ペキ!

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	9月20日(発売中)		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の攻略範囲をクリアすると、ひとまずはある1つの答えが導き出されることと思います。この先ストーリー(ルート)が2つに分かれるんだけど、キミはどっちかな?次号では、誰もが待ち望んでいた数々の謎の究明にいよいよ迫ります。乞うご期待!

また、46ページでは好きなアクマ&ペルソナや好きなキャラの募集もしてます。それぞれの思い入れを込めて、どんどんハガキを送って下さい。この結果は12月27日発売のVol.37で発表する予定。たくさんのご応募待ってます! (PON)

ストーリー攻略編

共通マップ表記

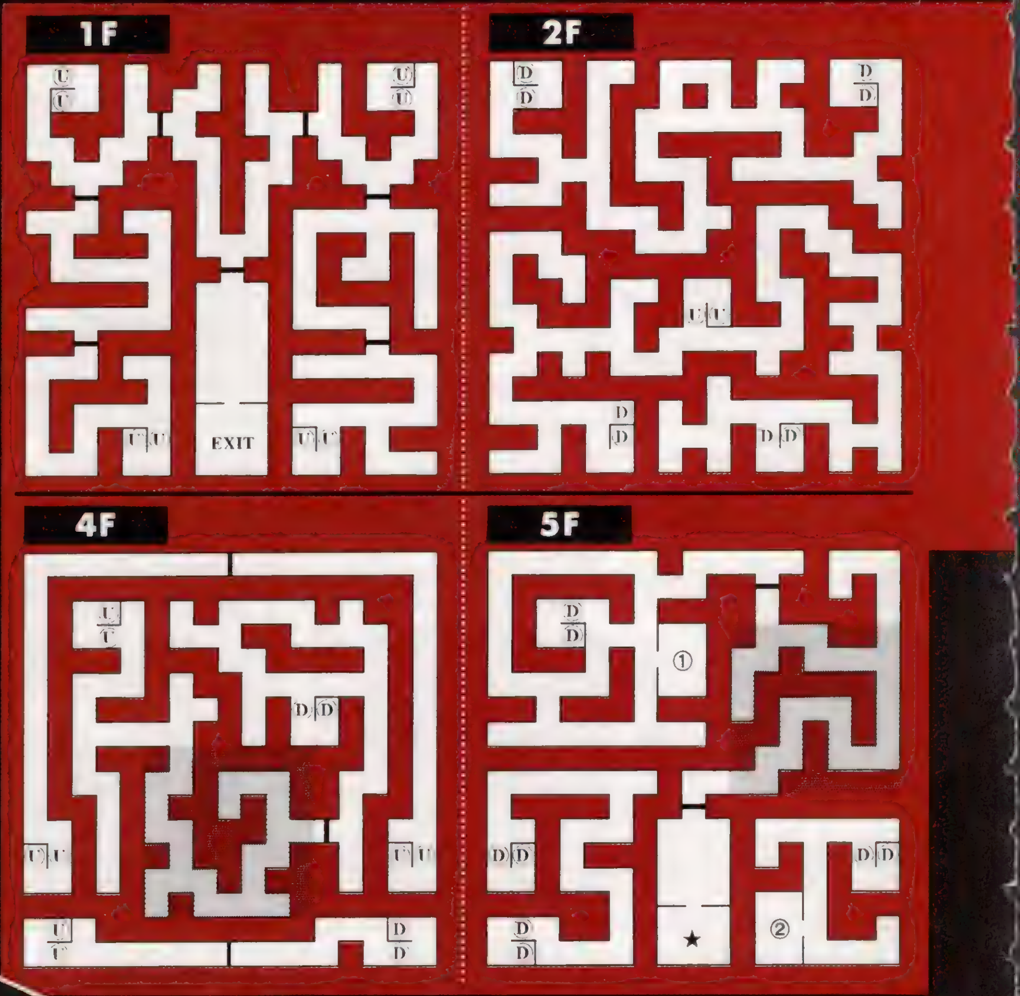
Ⓤ……上り階段、Ⓓ……下り階段、Ⓔ……エレベーター、✚……回復の泉、Ⓢ……アガスティアの木、★……ボス戦&イベント
(網かけ部分はダークゾーンです)

マナの城

ここでも神取に翻弄されてしまうのか!?

迷いの森で入手したコンパクトで、マナの城の入り口が開く。神取と黒い女の子"あき"のいる最上階を目指そう。このダンジョンは5層構造で、しかも回復ポイントもセーブポイントもないので準備に気を配りたいところ。城に入る前にブラックマーケットで新しい防具を買い揃え、SPを回復するチューインソウルを大量に買っておくことを勧める。

この城の宝箱は、アイテムを入手できるものでもダメージを喰らう場合が多い。しかしダメージで死亡することはないので一気に開けたほうがいいぞ。4～5階にはダークゾーンがあるので、右のマップをよく見て慎重に進もう。



◀扉が開く代わりに半分のコンパクトは奪われてしまう。神取の姑息な手段にまんまと引っかかってしまったかと思うと悔しい。

神取の野望が達成される!?

◀ついに野望を形に現し始める神取。黒い女の子"あき"とコンパクトの力を借りて「混沌の鏡」を作り出し、そして……!!

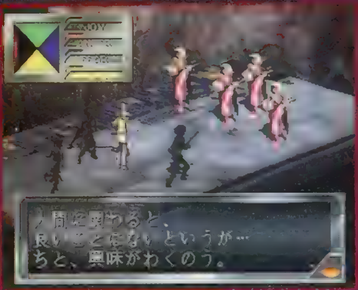
▲お調子者のブラウンにここまで言わせるとは、神取はやっぱりタダ者じゃないかも!?

▲神取が欲しがっていた物はコンパクトだった。何でも願いが叶うという力は強大だ。

©1996 ATLUS

全滅回避のためのアクマ対処法

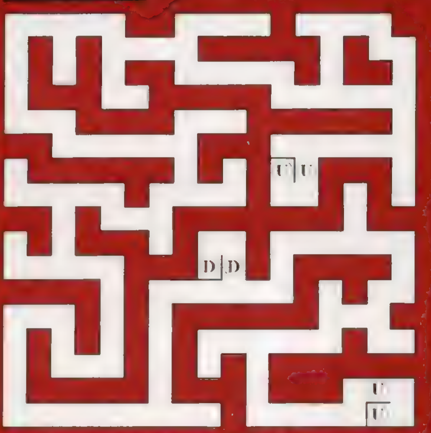
この時点の２Ｄフィールドやマナの城によく出現する「夜魔　ヒノエンマ」と「悪霊　クチサケ」に苦しめられている人も多いだろう。デスティカやマハムド攻撃はヘタをしたらパーティ全滅の恐れもある。ヒノエンマは比較的簡単にカードを入手できる（P44参照）が、コンタクトしてもすぐに交渉が決裂してしまうクチサケは本当に厄介なアクマ。コイツはJOY（喜び）とANGER（怒り）をMAXにして戦闘回避するか、腹をくくって戦うかだ。対策としては、まずEVILDARK属性の攻撃に弱いHOLYLIGHT属性のペルソナはアクティブにしないこと。魔法を無効化するMOONや、HERMIT、HANGEDMAN種族のペルソナがオススメだ。また、効果がある攻撃は火炎（アギ）系や神聖系の魔法。特にコウハ系やハンマ系、光の裁き、永遠の白などがよく効くぞ。カジノで手に入る「こうはのせきばん」を合体時に加えて、マハコウハを覚えさせるのも手だ。



▲デスティカを喰らわないためにも、ヒノエンマのスペルカードを早いうちに入手しておこう。

▲「こうはのせきばん」を加えた合体でマハコウハを使えるペルソナを作るとクチサケ対策に最適

3F

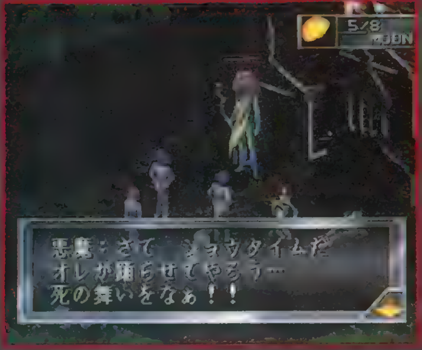


①…プレザン、ＴＥＣインセンス、トパーズ
②…アクアマリン、ホワイトタブレット

VS「サルワ」

マナの城の５階で戦うことになるのは、残念ながら神取ではなく魔王サルワだ。コイツはマカジャマ、マグナス、マハマグナス、伍絶切羽などの攻撃を仕掛けてくるので、マグナ系の魔法は禁物。また伍絶切羽は１人に集中攻撃をしてくる場合があるので、念のため地返しの玉を用意しておくと心強い。攻撃はアギ系やガル系などが有効で、アギダインなどは絶大なダメージを与えられるぞ。

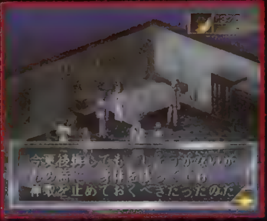
▼突然現れて戦いを挑んでくる。まさに「お呼びじゃない」って感じだ。さっさと倒して先に進もう！



幽霊屋敷

別の次元へ通じているという噂の真偽は……？

幽霊屋敷は、ダークゾーンが広がる不気味なダンジョン。ダークゾーン内は入り組んでいるので注意しながら進んでいこう。途中にある部屋では科学者たちの話が聞ける。また、２の部屋のベッド側にある宝箱は全員のＨＰが１になるトラップなので開けなくてもＯＫだ。３階の部屋に入ると、もう後戻りはできないぞ。ここではある選択を迫られるが、どちらを選んでもストーリーに変化はない。自分の信じる方を選ぼう。



▲このセベクの科学者たちも、神取の野望の犠牲者なのかもしれない。

▲ストーリーには直接関係ない選択肢だが、よく考えて選ぶようにしよう。

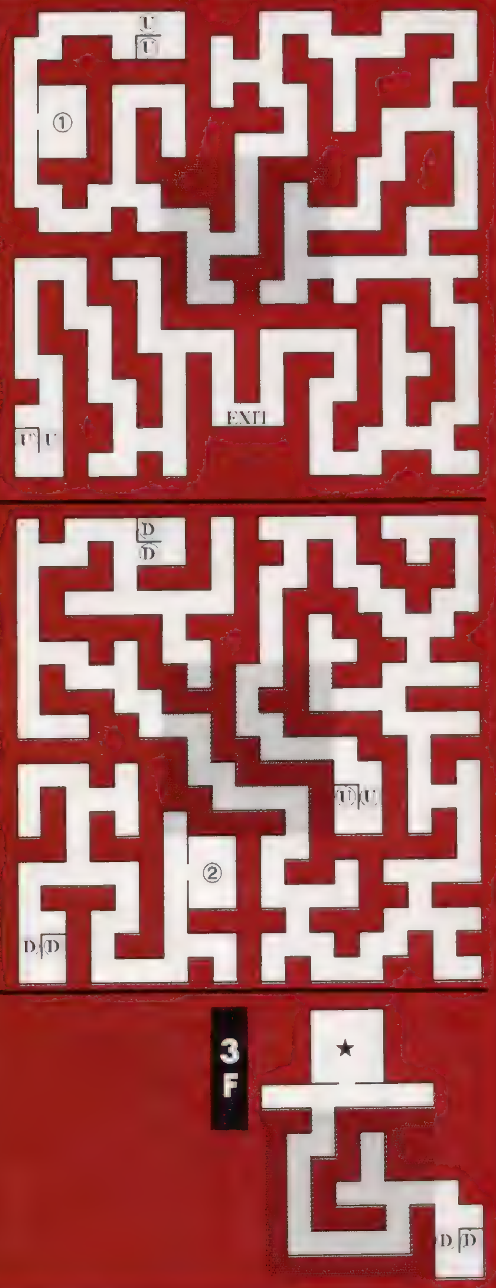
1F

①…メタルカード、ガーネット

2F

②…V－TECインセンス

3F



デヴァ・ユガ

神取との決戦のときは近い！ 全身全霊を込めて挑め!!

◀神取の思い通りの世界を作らせるわけにはいかない。奴の挑戦を受けて、最上階まで行ってやろうじゃないか！

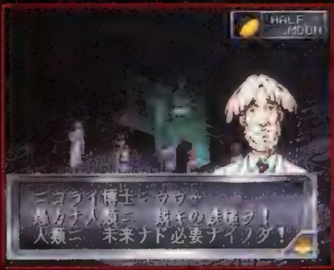
神取がいる最上階へ行くには、まずエレベーターで３Ｆまで上がってから一旦１Ｆまで下り、そこから５Ｆまで上る。そして落とし穴で４Ｆに落ちてから６Ｆへと向かう、という非常に複雑なルートを取らなくてはいけない。しかし、ここまで幾多の試練を乗り越えてきたキミなら大丈夫だろう。気を付けなければいけないのは残りＳＰ。対神取戦に備えて、チューインソウルなどはなるべく温存しておきたいところだ。そこでとっておきの方法を１つ。階段の踊り場はなぜか敵が出現しない。つまりそこを歩いていれば、時間はかかるが無限にＳＰを回復することができるのだ。各階ごとにこの方法を使えば、戦闘はかなり楽になるハズ。あとは５Ｆにある２つのレバーを見落とさないこと。３Ｆのカギのかかった扉は、今は気にしなくていい。神取との決戦のときはもう目の前だ！　キミの健闘を祈っているぞ!!

ボス戦 VS…「神取鷹久」

ここではもう余計なことは言わない。あえてアドバイスするなら、種族の異なる複数のペルソナを降魔させておくこと。後はキミの頑張り次第！

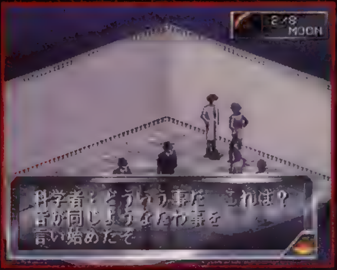
▼準備は万全だろうか？　残りＳＰと属性の相性に気を付けて、最後まで気を抜かずに戦い抜け！

いよいよ神取との決着!

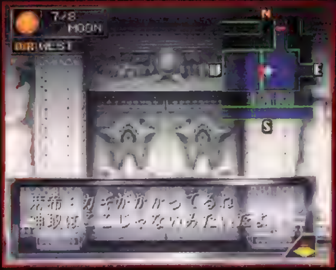


▲ニコライ博士と再会できるが、どうも様子がおかしい。前に会ったときとは別人のようだ

▲神取は「混沌の鏡」の力を使って、世界中の人間を洗脳してしまったらしい

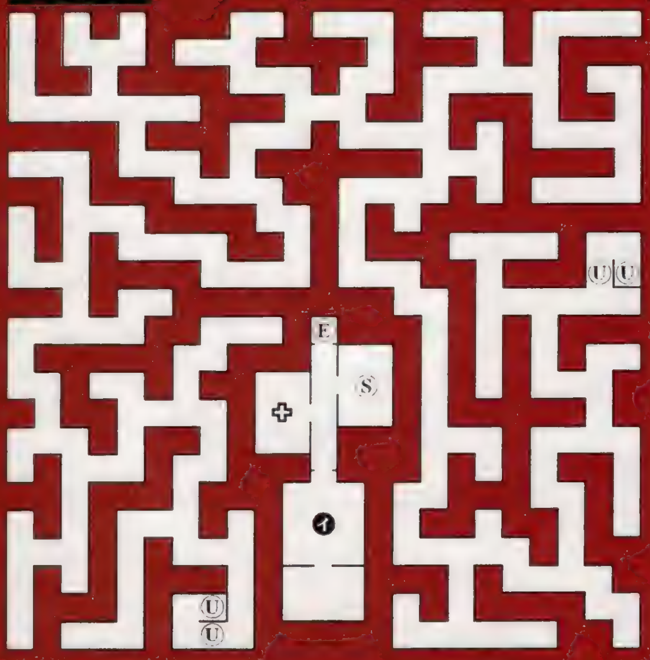


▲途中の部屋にいるのはほとんど洗脳された人々ばかりだが、中には正気を保っている人も

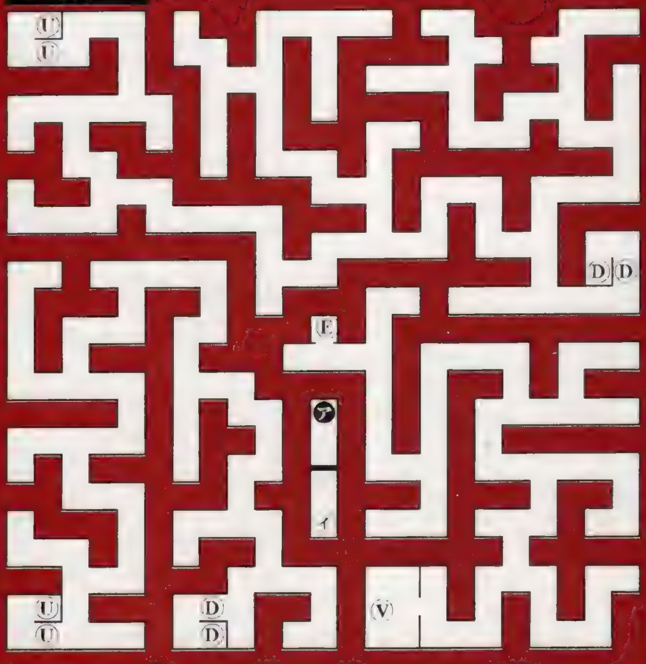


▲この３Ｆの扉はまだ開かない。今は最上階にたどり着き、神取を倒すことのみ考えよう。

1F

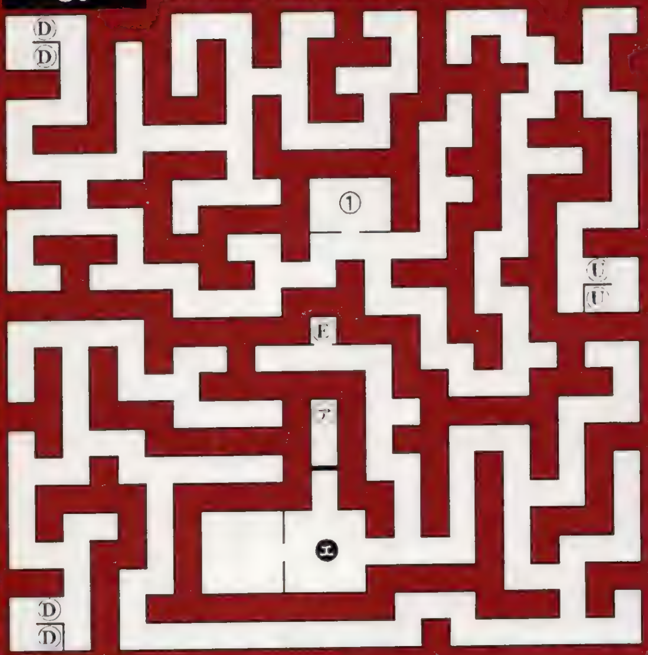


2F

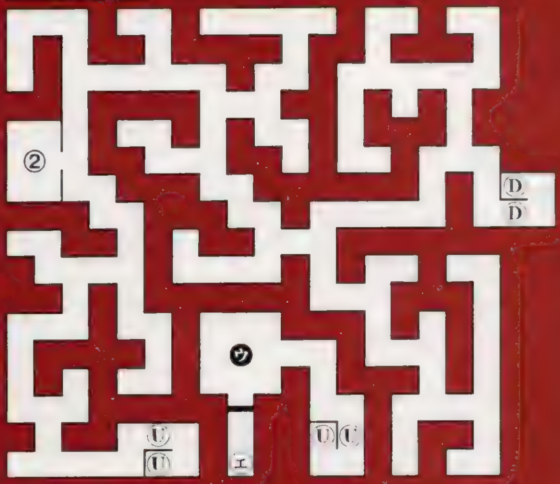


落とし穴をうまく利用しよう!

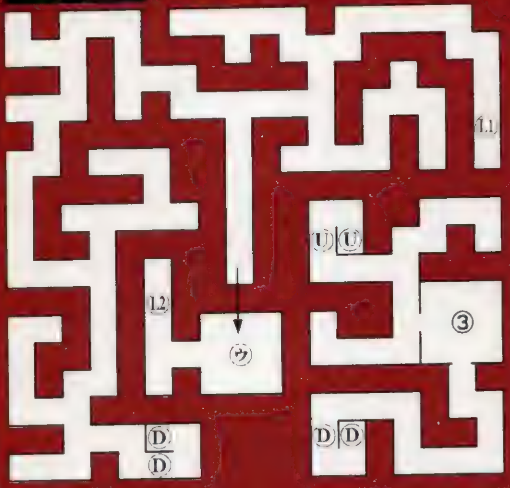
3F 1…STRインセンス、ブラックタブレット



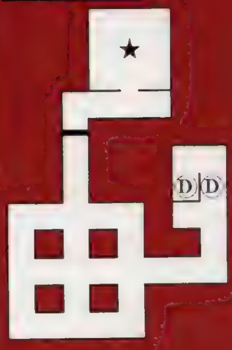
4F 2…HPインセンス、タンザナイト、メタルカード



5F 3…アメジスト、オパール



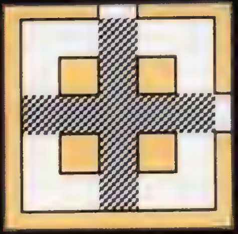
6F



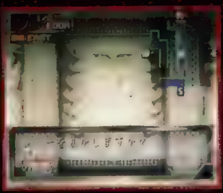
⑪,⑫＝レバー
㋐→㋐ 落とし穴

誰もが必ず悩む!
6Fの仕掛けを解明!

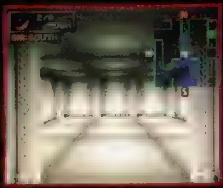
このダンジョンで一番悩む仕掛けがここだろう。神取のいる部屋に続く扉を開けるには、南条くんの言う通り６Ｆの広間がカギだ。田の字になっている広間の床は、歩く(踏む)たびに色が変わる。そこで、天井の色にも注目。扉は、天井の色と床の色を一致させると開く仕掛けになっているのだ。つまり、図のように床を十字の形に赤くすればいいってわけ。うまくいくとピロリンと音がするぞ。



◀▲６Ｆは敵が出現しない。落ち着いて天井と床の色を合わせ、扉を開けよう。



◀北東(マップ内の⑪)のレバーを動かすと……。



◀中央の通路(マップ内の矢印)が通れるようになる。

けっこう見落とす!5Fの仕掛け
解明&利用法

５Ｆは、２つのレバーを動かすことによって先に進めるようになっている。北東のレバーで真ん中の通路が開き、その奥のレバーでウの落とし穴が出現するのだ。このレバーはカニ歩きだと見つけにくいので注意が必要。また、落とし穴を利用すれば簡単に１Ｆまで戻れる。回復やセーブするときにもうまく活用しよう。

神経攻撃をしてくるアクマ対処法

マリンカリンやセクシーダンス、キャンディボイスなどの神経系攻撃を喰らうと、CHARM(魅惑)状態になって味方を攻撃してしまう。全員がCHARMになると"味方同士で殺し合う惨状をボーッと見ているだけ"という最悪の状況に陥ってしまうのだ。こういった神経系攻撃を持つアクマにはHERMITやMOON、JUDGEMENT、TEMPERANCE、HANGEDMAN 種族などのペルソナで対抗しよう。また、つるつるドロップを用意しておくのも忘れずに。

▶上のスミソメの他にインキュバス、キュ[illegible]などにも注意

デヴァ・ユガ攻略までの役立ちリスト集

迷いの森クリア後、再び荒れ地サイドに戻ってくると、ブラックマーケット内の品揃えが変わっている。右の表を見て、マナの城へ乗り込む前に装備を買い揃えておこう。下の表では、アクマが落とすアイテムを宝石、魔法石、武器に分類したので、プレイヤーの目的に応じて活用してほしい。また、右下の表はスペルカードの入手に必要な興味(黄色のグラフ)を上昇させるために有効なコマンドリスト。今回は、マナの城からデヴァ・ユガまでに出現するアクマ27体が対象だ。

ブラックマーケット 迷いの森クリア後

ヤクトシリーズの防具はぜひ購入しよう。銃を買うほどお金に余裕のない人は、弾だけでも買っておくこと。キューピッドはCHARM、サークルバレットはBINDの追加効果があるので、銃を使うときにグッと戦闘が楽になるぞ。また幽霊屋敷に行く前に、チューインソウル(SP回復)や地返しの玉(瀕死回復)を大量に買っておこう。のちに入手困難となる半月の石板(合体時に加えるとメディアラハンを覚える)を今のうちに買いだめしておくのも良い。

▲新たにヤクトシリーズが加わっている。パーティキャラの男性人数に合わせて購入しよう
◀"みかづきのせきばん"を加えた合体が好きな人は買いだめしよう

【武器屋】

名称	価格	種類	装備キャラ
デザートイーグル	33480	ハンドガン	麻希、アヤセ
ダラーショット	37800	ハンドガン	麻希、アヤセ
M134バルカン	31320	マシンガン	主人公、ブラウン
アヴェンジャー	35640	マシンガン	主人公、ブラウン
きらいほう	46080	ショットガン	マーク、ゆきの
スレイブハンター	65520	ショットガン	マーク、ゆきの
HK G11	41400	ライフル	南条、エリー
ゲパードM2	51840	ライフル	南条、エリー
サークルバレット	9360	弾	全員
キューピット	11700	弾	全員

【防具屋】

名称	価格	種類	装備キャラ
パレードヘルム	11520	頭	全員
あかつきのかぶと	14400	頭	女性専用
ヤクトヘルム	27000	頭	男性専用
パレードアーマー	28080	体	全員
あかつきのよろい	30960	体	女性専用
ヤクトアーマー	54000	体	男性専用
パレードガード	10800	手	全員
あかつきのこて	13320	手	女性専用
ヤクトガード	25200	手	男性専用
パレードブーツ	9720	足	全員
あかつきのぐそく	12600	足	女性専用
ヤクトレッグ	21600	足	男性専用

宝石を落とすアクマ

アクマ名	宝石名
LV36 天使 パワー	ターコイズ
LV38 龍王 ナーガ	オニキス
LV41 外道 ドッペルゲンガー	[illegible]
LV42 邪龍 ラクシャーサ	ムーンストーン
LV44 龍王 ミズチ	アクアマリン

カード入手に有効なコンタクトコマンド

月齢などによっても反応は左右されるため、必ずしもこのコマンドで興味が上がるとは限らない。その場合は、1度他の感情を上げてから再びそのコマンドを実行すると、たいてい興味が上昇するぞ。また、選択肢が出たときに選択ミスをすると、うまくいきかけた交渉もムダになってしまうので注意。機嫌を損ねないためには、アクマの要求(宝石以外)に素直に応じてあげるといいだろう。

魔法石を落とすアクマ

アクマ名	魔法石名	魔法石の効果
LV34 鬼女 アルケニー	[illegible]	[illegible]
LV36 凶鳥 ティシポネー	[illegible]	[illegible]
LV37 魔獣 オルトロス	メギドストーン	メギドと同効果
LV39 妖鳥 ケライノー	[illegible]	[illegible]
LV40 妖精 スミソメ	[illegible]	[illegible]
LV43 鬼女 サロメ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

武器を落とすアクマ

アクマ名	武器名	武器の種類・効果	装備キャラ
LV35 邪鬼 オセロット	ブリザストーム	ムチ 攻撃18 命中50 ALL 追加FREEZE	アヤセ
LV35 屍鬼 ザップ	けんこんせき	槍 攻撃9 命中40 7回	ブラウン
LV37 妖鬼 ヤクシニー	バルディッシュ	斧 攻撃92 命中32 1回	マーク
LV41 屍鬼 ゾンビペインター	アダマンチウムクロー	拳 攻撃40 命中37 ALL 追加PANIC	???
LV42 夜魔 インキュバス	ロンギヌス	槍 攻撃36 命中51 1～3回	ブラウン
LV43 妖魔 キューピッド	ほうとうふ	斧 攻撃108 命中37 1回	マーク
LV43 邪龍 キヨヒメ	アンスウェラー	両手剣 攻撃40 命中38 3回	南条くん
LV44 天使 ヴァーチャー	バグナウ	拳 攻撃48 命中42 1～3回	???
LV44 妖鬼 ブルシキ	おにぐるま	投具 攻撃36 命中49 1～3回	ゆきの

INTEREST(興味)を上昇させるのに有効なコマンド

LV34 夜魔 ヒノエンマ	マーク「見つめる」
LV34 鬼女 アルケニー	ブラウン「笑わせる」
LV34 悪霊 クチサケ	確実に有効なコマンドはない
LV34 幽鬼 ヤカー	南条「皮肉を言う」、マーク「踊る」
LV35 妖魔 ジン	主人公「説得する」、南条「演説する」
LV35 邪鬼 オセロット	南条「物でつる」
LV35 屍鬼 ザップ	南条「物でつる」、マーク「踊る」
LV36 天使 パワー	主人公「説得する」、南条「皮肉を言う」
LV36 凶鳥 ティシポネー	南条「皮肉を言う」
LV37 魔獣 オルトロス	麻希「怯えるフリ」
LV37 妖鬼 ヤクシニー	主人公「説得する」、南条「皮肉を言う」
LV38 龍王 ナーガ	マーク「見つめる」
LV39 妖鳥 ケライノー	マーク「見つめる」
LV40 妖精 スミソメ	マーク「見つめる」
LV41 堕天使 アラストール	南条「皮肉を言う」
LV41 屍鬼 ゾンビペインター	マーク「見つめる」
LV41 外道 ドッペルゲンガー	南条「一喝する」
LV42 夜魔 インキュバス	南条「皮肉を言う」
LV42 邪鬼 ラクシャーサ	南条「皮肉を言う」
LV43 妖魔 キューピッド	マーク「見つめる」
LV43 鬼女 サロメ	マーク「見つめる」
LV43 邪龍 キヨヒメ	南条「一喝する」、ブラウン「世間話」
LV43 妖獣 スキュラ	南条「皮肉を言う」
LV44 天使 ヴァーチャー	マーク「ホラを吹く」
LV44 龍王 ミズチ	南条「物でつる」
LV44 妖鬼 ブルシキ	主人公「勧誘」
LV45 地霊 カワンチャ	主人公「説得」

[出現アクマDATA]

2Dフィールド～マナの城～デヴァ・ユガ

●夜魔
ヒノエンマ

LV34 HP：238 SP：408
出現場所：2D(荒れ地)、マナの城1～3F
アイテム：ちがえしのたま
能力：デスティカ、マドール
特性：魔法を吸収、物理攻撃に弱い

●鬼女
アルケニー

LV34 HP：340 SP：272
出現場所：2D(荒れ地)、マナの城1～3F
アイテム：マハグライバストーン
能力：グラダイン、マハグライバ、滅殺袖箭、体当たり、麻痺引っ掻き
特性：グライ系を反射、精霊魔法に弱い

●[illegible]
クチサケ

LV34 HP：340 SP：130
出現場所：2D(荒れ地)、マナの城1～4F
アイテム：ディスパライズ
能力：マハムド、バルザック、熱い口づけ、麻痺噛み付き
特性：物理攻撃があまり効かない、炎に弱い

●幽鬼
ヤカー

LV34 HP：340 SP：170
出現場所：2D(荒れ地)、マナの城1～4F
アイテム：ディスシック
能力：シシリッカ、地の烈風
特性：ガンを反射、やや魔法に強い

●妖魔
ジン

LV35 HP：245 SP：350
出現場所：マナの城1～4F
アイテム：ヒランヤ
能力：マハラギオン、怒りの鉄拳、炎の壁
特性：アギ系を反射、物理魔法に弱い

●[illegible]
オセロット

LV35 HP：350 SP：245
出現場所：マナの城1～4F
アイテム：ブリザストーム
能力：アギラオ、炎の壁、パララアイズ
特性：アギ系を反射、物理魔法に弱い

●[illegible]
サップ

LV35 HP：350 SP：190
出現場所：マナの城1～4F
アイテム：けんこんせき
能力：ウイルス噛み付き、毒ガスブレス、極楽往生■
特性：ガンが効かない、魔法に弱い

●天使
パワー

LV36 HP：360 SP：360
出現場所：マナの城3～5F、幽霊屋敷1F
アイテム：ターコイズ
能力：ティアラハン、リカーム、デカジャ、二段突、天の旋風
特性：魔法が効かない、物理攻撃に弱い

●凶鳥
ティシポネー

LV36 HP：220 SP：288
出現場所：マナの城3～5F、幽霊屋敷1F
アイテム：ザンダインストーン
能力：マハザンマ、ザンダイン、悲しみのワルツ、羽ばたき
特性：ガル系を吸収、精霊魔法に弱い

●魔獣
オルトロス

LV37 HP：277 SP：333
出現場所：マナの城4～5F、幽霊屋敷1F
アイテム：メギドストーン
能力：ラクカジャ、テクンダ、メギドラ、バインドボイス、毒引っ掻き、体当たり
特性：体当たりなどが効かない、ムチに弱い

●[illegible]
ヤクシニー

LV37 HP：370 SP：296
出現場所：マナの城4～5F、幽霊屋敷1～3F
アイテム：バルディッシュ
能力：マハンマ、パララディ、高天烈風弾、セクシーダンス、狼牙天誅斬
特性：やや魔法に強い

●龍王
ナーガ

LV38 HP：532 SP：380
出現場所：マナの城5F、幽霊屋敷1～3F、デヴァ・ユガ1～2F
アイテム：オニキス
能力：天の旋風、ボーンクラッシュ
特性：物理攻撃に強い、魔法に弱い

●妖鳥
ケライノー

LV39 HP：234 SP：312
出現場所：幽霊屋敷1～3F、デヴァ・ユガ1～2F
アイテム：マハブフーラストーン
能力：マハブフーラ、ガルーラ、スパイククロー、羽ばたき
特性：ガル系を反射、物理魔法に弱い

●妖樹
スミゾメ

LV40 HP：240 SP：520
出現場所：幽霊屋敷1～3F、デヴァ・ユガ1～3F
アイテム：マハラギオンストーン
能力：マハブフーラ、ガルーラ、メディラマ、セクシーダンス
特性：ブフ系を反射、物理魔法に弱い

●堕天使
アラストール

LV41 HP：410 SP：410
出現場所：幽霊屋敷2～3F、デヴァ・ユガ1～3F
アイテム：メタルカード
能力：バイエイハ、ヒートウェイブ、不滅の黒、ヘルズアイズ
特性：魔法が効かない、物理攻撃に弱い

●屍鬼
ゾンビペインター

LV41 HP：410 SP：205
出現場所：幽霊屋敷2～3F、デヴァ・ユガ1～4F
アイテム：アダマンチウムクロー
能力：マハザンダイン、道連れ、溶解液
特性：ガンが効かない、魔法に弱い

●外道
ドッペルゲンガー

LV41 HP：429 SP：234
出現場所：幽霊屋敷2～3F、デヴァ・ユガ1～4F
アイテム：マラカイト
能力：曳光倶利伽羅蹴、集雷撃
特性：物理攻撃を吸収、魔法に弱い

●夜魔
インキュバス

LV42 HP：294 SP：504
出現場所：デヴァ・ユガ1～5F
アイテム：ロンギヌス
能力：ドルミナー、デライト、セクシーダンス、悪魔のキス
特性：魔法を吸収、物理攻撃に弱い

●[illegible]
ラクシャーサ

LV42 HP：420 SP：294
出現場所：デヴァ・ユガ1～5F
アイテム：ムーンストーン
能力：ガルーラ、刹那五月雨撃、西撃破
特性：ガル系を反射、物理魔法に弱い

●超人
ブラックマン

LV56 HP：492 SP：321
出現場所：デヴァ・ユガ1～5F
アイテム：メタルカード
能力：曳光倶利伽羅蹴、パウダーショット、ロングショット
特性：特になし

●妖精
キューピッド

LV43 HP：301 SP：430
出現場所：デヴァ・ユガ3～5F
アイテム：ほうとうふ
能力：ブフダイン、マリンカリン、連続撃
特性：魔法に強い、物理攻撃に弱い

●鬼女
サロメ

LV43 HP：430 SP：344
出現場所：デヴァ・ユガ3～5F
アイテム：マハザンマストーン
能力：ジオダイン、マハザンマ、悲しみのワルツ、セクシーダンス、暗波双飛爪
特性：ジオ系を反射、精霊魔法に弱い

●[illegible]
キヨヒメ

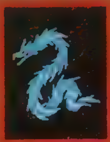
LV43 HP：645 SP：430
出現場所：デヴァ・ユガ3～5F
アイテム：アンスウェラー
能力：ファイアブレス、キャンディボイス、炎の壁
特性：アギ系を吸収、精霊魔法に弱い

●妖獣
スキュラ

LV43 HP：354 SP：430
出現場所：デヴァ・ユガ3～5F
アイテム：トパーズ
能力：滅殺袖箭、押し潰し、子守歌、溶解液
特性：体当たりなどが効かない、ムチに弱い

●天使
ヴァーチャー

LV44 HP：440 SP：440
出現場所：デヴァ・ユガ4～5F
アイテム：バグナウ
能力：バイコウハ、メディア、永遠の白、止揚の紅
特性：魔法が効かない、物理攻撃に弱い

●龍王
ミズチ

LV44 HP：616 SP：440
出現場所：デヴァ・ユガ4～5F
アイテム：アクアマリン
能力：剛の波、麻痺噛み付き
特性：ブフ系を吸収、ややアギ系に弱い

●[illegible]
フルシキ

LV44 HP：440 SP：352
出現場所：デヴァ・ユガ4～5F
アイテム：おにぐるま
能力：リカームドラ、ペトラディ、曳光倶利伽羅蹴、押し潰し、集雷撃
特性：やや魔法に強い

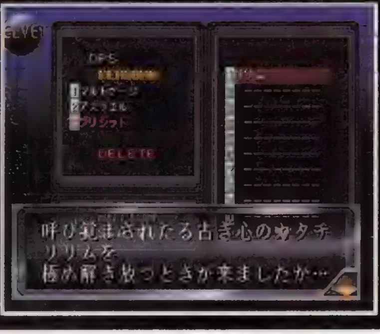
●地霊
カワンチャ

LV45 HP：450 SP：450
出現場所：デヴァ・ユガ5Fアイテム：アギダインストーン
能力：マグダイン、アギダイン、落陽三段撃、東衝破
特性：マグ系を吸収、ザン系に弱い

ペルソナマスターを目指す人に贈る スペシャルデータ集

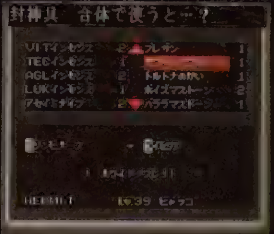
前号に引き続き、レベル30〜46までの封神具合体表とペルソナ交換リストをお贈りしよう。封神具合体とは、封神具を加えることで特定のペルソナを作成する合体だ。封神具によって対応するペルソナの種族は決まっているので、右上の組み合わせ表をよく見てほしい。また右のペルソナ交換リストは、ランク(熟練度)が8に達したペルソナと交換してもらえるアイテムを表にまとめたものだ。

▼今まで頑張ってくれたペルソナたち。ただ消去するのではなく、感謝を込めてアイテムに交換しよう。



封神具合体 LV30〜46のペルソナが作れる組み合わせ

今回公開できるのは、下にまとめた5つの封神具。それぞれの対応する種族になる組み合わせのときに封神具を加えてみよう。合体結果のペルソナのステータスは、右ページの一覧を参照のこと。



封神具名	入手場所	種族	ペルソナ名
ニブルの結晶	ジョイ通り・カジノ	DEATH	LV34 ヘル
武帝の仙桃	ジョイ通り・カジノ	EMPRESS	LV44 セイオウボ
プレザン	マナの城5F宝箱	PRIESTESS	LV37 ウルズ
ホワイトタブレット	マナの城5F宝箱	HERMIT	LV39 ヒャッコ
ブラックタブレット	デヴァ・ユガ3F宝箱	TEMPERANCE	LV45 ゲンブ

ペルソナ交換リスト ランク(熟練度)8のペルソナと交換してもらえるアイテム

熟練度がMAXになってランク+8に達したペルソナは、ベルベットルームで消去する際にアイテムと交換してもらうことができる。そのアイテムはペルソナごとに決まっているぞ。今回紹介する交換アイテムの中には装備品や封神具なども数多くあるので、それを目当てにペルソナを育てるのもいいだろう。特にレイドッグ(斧)、フツノミタマ(片手剣)、あめのむらくも(両手剣)、ハディングのゆみ(弓矢)、ひそうふたかけ(槍)などの強力な武器はぜひとも手に入れたいところだ。

レベル	種族	ペルソナ名	交換アイテム	種類	備考
LV32	TEMPERANCE	アヌビス	こくはつしゃのにっき	封神具	
LV33	CHARIOT	ホクトセイクン	ごかしんえんせん	投具	攻撃24 命中62 ALL
LV34	EMPEROR	マルドゥーク	らいめいのこて	腕防具	防御25 回避14 男性専用
LV34	DEATH	ヘル	ペトラマストーン	魔法石	魔法ペトラマと同効果
LV35	MAGICIAN	ヘルモーズ	ヴィーザルのくつ	足防具	防御20 回避16 男性専用
LV36	EMPRESS	ブリジット	レイドッグ	斧	攻撃125 命中42 追加POISON
LV36	JUDGEMENT	アズラエル	ジオダインストーン	魔法石	ジオダインの魔法と同効果
LV37	PRIESTESS	ウルズ	アヴニール	封神具	
LV37	JUSTICE	ウルスラグナ	エギルのかぶと	頭防具	防御30 回避8 男性専用
LV39	HERMIT	ビャッコ	ビャッコのぐそく	足防具	防御25 回避15 全パラメータUP 全員
LV39	HIEROPHANT	タケミカヅチ	フツノミタマ	片手剣	攻撃38 命中61 4回 追加PANIC
LV40	FORTUNE	ケルベロス	デッドエンド	弾	攻撃52 追加STONE
LV41	SUN	ヤタガラス	あめのむらくも	両手剣	攻撃44 命中67 4〜6回
LV43	EMPEROR	オーディン	ハディングのゆみ	弓矢	攻撃26 命中72 ALL
LV44	DEATH	アンクウ	ゆうまあんこくしょう	拳	攻撃192 命中70 1回
LV44	EMPRESS	セイオウボ	シーザーヘルム	頭防具	防御45 回避 4
LV45	TEMPERANCE	ゲンブ	ゲンブのよろい	胴防具	防御50 回避26 全パラメータUP 全員
LV46	JUSTICE	モーリアン	ひそうふたかけ	槍	攻撃75 命中85 2回
LV46	PRIESTESS	テンセンニャンニャン	ここのえらいじんぼう	マシンガン	攻撃19 回避75 7回

好きなアクマ&ペルソナを大募集!

発売から1カ月半経過しようというのに、「ペルソナ」人気は衰えない。そこで人気投票をやっちゃうことにしたぞ！募集するのはアクマ部門、ペルソナ部門、キャラ部門の3つ。ハガキは何枚出してもいいけど、1枚につき各部門1つずつ投票してほしい。3部門すべてに投票しなくてもOKだ。送ってくれた人の中で希望者50名(多い場合は抽選)に、「ペルソナ」班特製の攻略コピー本(笑)を進呈。どしどし応募してね。

▶マスコット的存在のジャックフロストは、人気が高まった今回はナマの「ヒーホー！」も聞ける！

◀不幸のワダンスで人気上昇中のグレムリン。「ヌチャ！」とポンポンを出す仕草が◎。

あて先

官製ハガキに好きなアクマ、好きなペルソナ、好きなキャラの名前を各1つずつ書いて送って下さい。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに明記してね！〆切は11月30日消印有効。〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8東京YWCA会館 電撃PS編集部「ペルちゃん」係

▼選ぶ基準は、「強いから」とか「グラフィックが良いから」とか「ギャルだから」とか……何でも構わない。思い入れの深さを語ってくれ！

ペルソナ一覧表 LV46からLV30まで

LV32 アヌビス

LV33 ホクトセイクン

LV34 マルドゥーク

LV34 ヘル

LV35 ヘルモーズ

LV36 ブリジット

LV36 アズラエル

LV37 ウルス

LV37 ウルスラグナ

LV39 ビャッコ

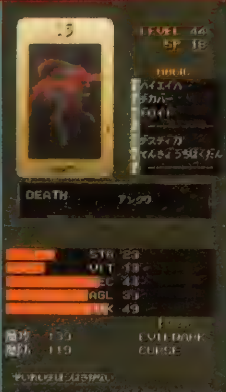
LV39 タケミカズチ

LV40 ケルベロス

LV41 ヤタガラス

LV43 オーディン

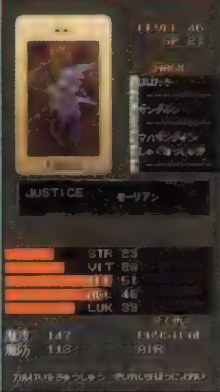
LV44 アンクウ



LV44 セイオウボ

LV45 ゲンブ

LV46 モーリアン



LV46 テンセンニャンニャン

ナムコミュージアムVOL.4

『VOL.4』の重要ポイントを厳選してコンパクトに攻略。最終ページでは発表直後の『VOL.5』の紹介もあるぞ。

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ネジコン、アナログジョイスティック
発売日	11月8日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このシリーズって、どの作品を目当てにするかで過去のゲームライフや趣味がわかるんだけど、僕の場合「アサルト」だったりする。それに『VOL.5』でも「バラデューク」だし…。どうも単品では絶対移植されそうにない作品が好きなような。といいつつ、『メルヘンメイズ』に『ワンダーモモ』、『ベラボーマン』や『メタルホーク』『ヒストル大名』『フェリオス』『ロンパーズ』『スプラッターハウス』『ローリングサンダー』などのメジャー作品を期待してたりして…。

(好きよアポロン)

あの名作『ドルアーガの塔』の続編!!

THE RETURN OF ISHTAR ~イシターの復活~

業務用として初めてパスワードコンティニューを採用したアクションRPG。塔の最上階から冒険が始まり、出口から脱出することが最終目的。

モンスターの属性に合わせた戦い方がカギを握る!!

[KI]

本作の主人公だけあって、メインで戦うヒロイン。まず、シー・ステータスで残り時間を表示。MP消費量0のファイヤーボールでモンスターが倒せるうちは、できるだけ経験値を稼いでおこう。

◀序盤はMP0のファイヤーボールで稼ごう。

Point 1 全体魔法で経験値稼ぎ

プレス

一気に経験値を稼ぐには、やはり全体魔法が有効。中でも最初に覚えるプレスは使用頻度が高いぞ。この魔法は、バンパイヤ、スライム(一部を除く)、バット、スネーク、メイジ、ブルーナイトを倒すことができる。敵をつぶすときの音がやけに気持ちいいのだ。

サンダーボルト

プレスの次に覚える全体魔法は、このサンダーボルト。レッドローパー、イエローローパー、ゴールデンミラーナイト、スライム系、ウーズ系のモンスターをまとめて倒せる。これらのモンスターがいるルームでは、この魔法を使って経験値を稼ぐと成長が早いぞ。

キラークラウド

ENTRANT HALLに登場するアキンドナイト、青い楯が目印のブルーシールドナイト以外のナイトに効果がある。これは全体魔法じゃないけど、うまく誘導すれば、一発で多くのナイトが倒せるのだ。業務用ではEXERCISEFIELDでの稼ぎが有名。

[GIL]

KIより目立たないけど、業務用で有名な「クルクルGIL」でアピールする元ヒーロー。KIの魔法では倒せないローパーやナイトと戦うのが主なお仕事。シールド系の魔法をかけて戦おう。

◀シールドをかけ、ヒールで回復させるように。

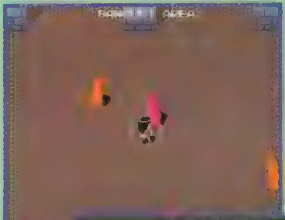
Point 2 ランド・アーチンの対処法

この緑色の針ネズミみたいなランド・アーチンは、デススペル、ビッグバーンの魔法でしか倒すことはできない。でもデススペルはカイの経験値が1000、ビッグバーンも3000ポイント減少するので使いづらい。パニックで足止めするのが基本。

◀狭い通路やドアの近くにいることが多いので注意。

Point 3 プロテクション・ラージは必須!!

KIはGILとは違って、やはりかよわい女のコ。HPがないので、モンスターに襲われたら一発で即死だ。そのためプロテクションを常にかけておくようにしよう。この魔法は重ねてかけることで、その強さが増していく。強さは色で表示され、白いときが最強だ。プロテクション・ラージを覚えたら、魔法ボタンを連打してモンスターに体当たり攻撃をしかけてもいい。後半面は部屋に入るといきなりモンスターが襲ってくるので、この魔法にゲージを合わせてからドアに入るようにしよう。



◀プロテクション・ラージをかけたマジシャンつぶしも必須テクだ。

▶ドアに入る前には、必ずこの魔法に合わせるようにすること。

Ⓒ(株)ナムコ

MAIN GATEまでの最短コースを紹介!!

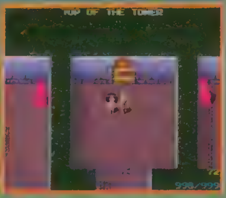
ルームの数は全部で128もあるけど、ここでは最短でクリアできるルート（ルーム名の横の数字はルームナンバー）を紹介するぞ。実質上の最終面ENTRANT HALLは、アキンドナイトを全滅させるのがクリア条件だけど、業務用では裏ワザを使えば……。このPS版でも使えるのか？　まぁ「クルクルGIL」もできるほどですからね。

1 TOP OF THE TOWER(No.1)
↓
2 DRUAGA'S GRAVE(No.2)
↓
3 BANQUET AREA(No.5)
↓
4 SLAVE PEN(No.12)
↓
5 SECRET CHAMBER(No.14)
↓
6 PASSWAY(No.51)
↓
7 CROSS POINT(No.52)
↓
8 BOULDER PASSAGE(No.78)
↓
9 CURSED ROOM(No.88)
↓
10 REMAINS(No.90)
↓
11 ARCADE PASSWAY(No.92)
↓
12 CONDEMNED WARD(No.94)
↓
13 VANGUARD ROOM(No.98)
↓
14 JAILER CHAMBER(No.102)
↓
15 TORTURE CHAMBER(No.109)
↓
16 MAZE VESTIBULE(No.110)
↓
17 THIRD CELL(No.113)
↓
18 UNDER THE MOAT(No.124)
↓
19 SECRET STAIRCASE(No.125)
↓
20 WATER DUCT(No.126)
↓
21 ENTRANT HALL(No.127)
↓
22 MAIN GATE(No.128)

[アイデンティファイ・ドアで、ドアを識別]

アイデンティファイ・ドアは、ドアを色分けする魔法。ディテクト・キーで色分けされるキーの色と対応しているので、迷わないようにかけておこう。色はドアとキーの上部に表示されるぞ。なお、赤いドアに入ると、前の部屋に戻ることができる（最初の部屋は例外）。

1 TOP OF THE TOWER



◀一番左の赤いドアに入れば、No.2の部屋へ行くことができる。

2 DRUAGA'S GRAVE

◀上の黄色のドアに入ってNo.5へ。入り口から近いのですぐ行ける。

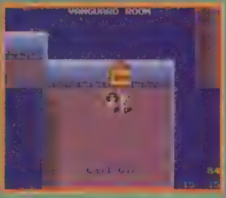
4 SLAVE PEN

◀ブルーナイトがいる部屋にあるキーを取って、青いドアに入ろう。

7 CROSS POINT

◀入り口から左にまわると青いドアがある。近くにキーがあるぞ

13 VANGUARD ROOM



◀青いドアでNo.102へ。多少入り組んでいるので迷わないように。

14 JAILER CHAMBER

◀キーが4つ集まっている小部屋の真下へ進むと緑のドアがあるぞ。

16 MAZE VESTIBULE

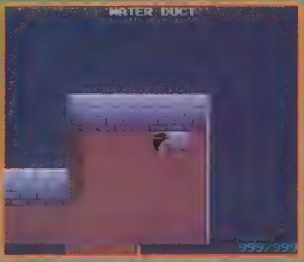
◀超難関。入り口から右の方に進んで緑のドアへ。ランド・アーチンに注意。

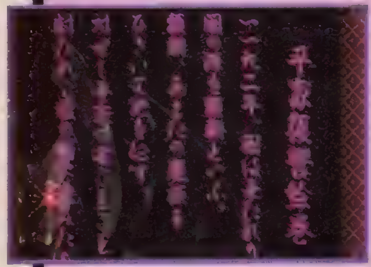
魔法のはしご
17 THIRD CELL

上部の真ん中の小部屋には、見えないはしごがある。ディテクト・マジック・ラダーの魔法をかけると表示されるけど、使わなくても登れる。

秘密の落とし穴
20 WATER DUCT

右上の小部屋の落とし穴に落ちれば、ENTRANT HALLに行くことができるぞ。ここはKIかGILどちらか一方でも入れる。





平景清、地獄よりよみがえり、頼朝を討て!!

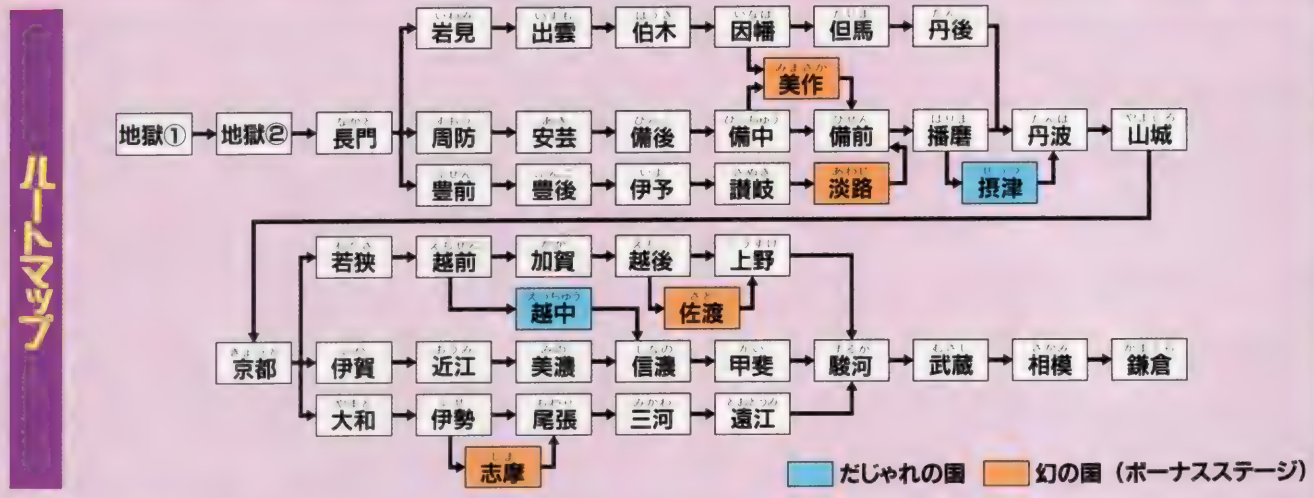
源平討魔伝

日本の美を追求した美しいグラフィックや、3種類のモードがあるステージ、そして数々のボイスなど、当時のプレイヤーを驚愕させた名作。

鎌倉へのルート選択がカギ!!

『源平』でのルート選択は、頼朝を倒すために必要な三種の神器を入手するための道のりと思っていい。まず長門から3つに分かれるルートは、南のルートが比較的やさしいのでオススメ。そして播磨では3つめの鳥居から摂津へ行き、曲玉を入手するのが一般的だ。京都からは北のルートを進み、越前か越中で鏡を取り、信濃で草薙剣を入手しよう。右の写真は越前から越中へ行くための隠し鳥居の場所だ。

◀この灯籠を切って中に入ると、越中にワープするのだ。



頼朝を倒すための三種の神器はココにある!!

八坂瓊曲玉（やさかにのまがたま）
（摂津・伊勢）

曲玉は毒キノコの毒を受けないという効果がある。これは摂津と伊勢にあるけど、伊勢は遠回りになるし入手が困難なので、なるべく摂津で入手しよう。ここはだじゃれの国で、しかも頼朝の亡霊に会うまでに入手できるので簡単なのだ。

◀途中にいる狛犬を切る（硬いぞ）と、曲玉が出現する。取れば「まがったたまのまがたま」というメッセージが!!

八咫鏡（やたのかがみ）
（越前・越中）

鏡を取ると、カミナリから身を守ることができる。越前の一番奥まで進んで鏡を入手し、そこから引き返して越中への隠し鳥居に入るのが無難。

越前

◀一番奥の3つ並んだ壁の中に隠されているのだ。

▶頼朝の亡霊にいじめられるくらいなら越前で取った方が…。

越中

草薙剣（くさなぎのつるぎ）
（信濃）

草薙剣はどんなに硬いものを切っても剣力が下がらないという、非常においしいアイテム。これは信濃にいる三首竜を倒すと入手できる。竜の炎は剣で切るか、ジャンプでかわし、ときどき下りてくる首を狙って攻撃しよう。

◀たとえ剣力がいくらあっても、首が下りてこなければ攻撃できない。剣力50で死んだ人もいるくらいですから。

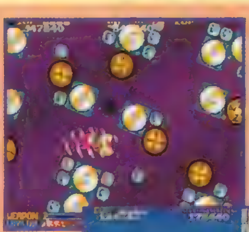
ポップでダンサブルなトリックルクルSTG!!

オーダイン

システムⅡの回転機能をフル活用した演出や、ポップなグラフィックが魅力のコミカルSTG。ヒゲダンスなBGMもゲームにマッチしていた。

ストックボンバーを装備してガンガン進め!!

とにかく何がなんでも、ストックボンバーさえ装備していれば、めったなことでは死ぬことがない。なにしろ敵の弾を吸いとってくれるので、弾よけが必要ないのだ。しかも吸収した弾をエネルギーにして、強力弾を発射するという超すぐれもの。ゲームがスタートしたら、なるべく最初の空中INで購入しよう。1面ボスを最強ショットの一撃で倒すと、かなり爽快だぞ。このストックボンバーはショット系なので他のショット系の武器と併用することはできないけど、すべての面で有効な武器。とくに最終面の回転エリアでは必要になるので必ず装備しておこう。でも価格が高いんだよね〜。



◀問題の最終面。運とテクがあれば、なくても平気だけどね。

▶ボム系の武器と併用すれば強い。でもショットだけでも大丈夫。

◀シールドの色が赤くなったら、必殺の最強ショットで一撃。秒殺の快感はやみつきになるぞ。

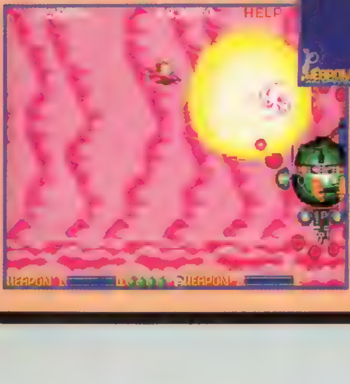
ストックボンバーをなくしたら…

ミスしたりして初期装備（つまり丸裸ね）になった場合、その状態でボスに挑むと、かなりの長期戦になることが多い。そこでボスに有効な武器を紹介するぞ。ボム系最強のファイヤー・ボムはうまく当てればほとんど一撃で倒すことができるのだ。ただ、空中INからボスまでの間に使い切ってしまわないようにしよう。調子に乗って使いまくったら、そりゃアホでんがな。

アフターファイヤー

◀4面とボスオンパレード面、共に直前のドリームカルテットでアフターファイヤーがもらえるとラッキーではある。当てるのがちょっと難しいけどね。

▶アフターファイヤーかファイヤー・ボムなら、秒殺できるぞ。



ファイヤー・ボム

◀普通に戦えば最強かもしれない6面ボスもファイヤー・ボムなら速攻撃破できる。ただ近づかなければ当てられないので、不用意に接近するとミサイルの攻撃を受けるぞ。タイミングに注意してボムを当てよう。

最終ボスは速攻勝負!!

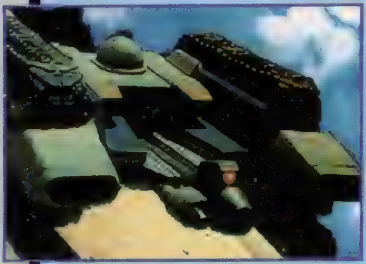
このボスは、攻撃パターンを把握して戦おう。まず攻撃してくる前に、ボスの頭に張り付いてショットとボムをしこたまぶちこもう。口からピョンピョン（ザコ）を吐いたら、これを迎撃。もし倒せなくても必ず前に出てボスの突撃を回避。このピョンピョンを吐く→突撃という動きは決まっているので覚えておこう。他の攻撃をしているときは左下にいれば問題なし。

◀ボスが出現する直前から、この位置でショットとボムの両方を撃ち込む。接近して超連射だ。

▶ピョンピョンを速攻で倒して、素早く右側へ回避。このパターンさえ守れば、楽勝ではある。

▲ボスの回転に惑わされないように。ボスが中央の正位置に戻ったとき以外は左下が安全なので、ここでじっとしていればいい。ヘタに動くと体当たりを受けるぞ。

▼このホーミングミサイルはそれほど怖くない。どうしても倒せない人は、2P側を乱入させて残機つぶし（悲しい）。



弾よけがゲロ熱い激烈タンクバトル!!

アサルト

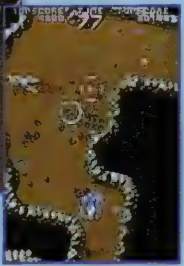
ズーム機能と360度回転画面は画期的。全方向から敵が襲ってくるスリリングな展開は、戦争アクションとしての熱さがあった。

独特な操作をマスターして、首都をめざして突撃!!

[リフトゾーンを有効に活用!!]

各ステージに設置されたリフトゾーンを使うと、広範囲にわたってグレネード弾を撃つことができる。ジャンプ中に方向を変えながら、敵がウヨウヨいるところを狙っていこう。このリフトゾーンは各面で3回使用できるが、中盤以降は複数設置されているので、敵の数に応じて使う回数を分けていきたい。2つめのリフトゾーンのほうがより多くの敵を攻撃できる場合もあるのだ。

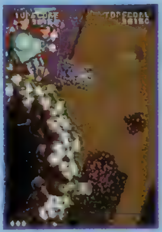
◀近くの敵を破壊してから、リフトゾーンに入ろう。



▶敵の多いところを狙う。1回のジャンプで3発ほど撃てる。

[ボス戦にはグレネード弾!!]

グレネード弾を使うとき、自機はまったくの無防備になる。ボス戦では確実に自機を狙って攻撃してくるため、使うタイミングに注意しよう。普通はグレネード弾を撃ったあと、すぐロールオーバーで回避すればいいんだけど、地形を利用して障害物を楯にする方法もあるぞ。



▲地形を利用すれば安全に戦えるのだ。

◀ロールオーバーで回避しながら、弾幕のスキを見てグレネード弾をぶちこもう。

パックマンのRUN&JUMPアクション

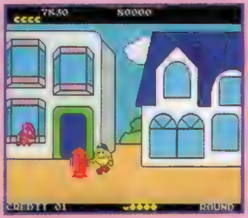
パックランド

メルヘンチックなステージをパックマンが駆けまわるキュートなACT。各ステージに隠しフィーチャーがあり、探す楽しみがあった。

何といっても隠しフィーチャーはパックランドの宝物

ヘルメット

各トリップの最初のラウンドで、障害物のどれかを進行方向の反対から押すと出現。



▲これをかぶると、小モンスターを頭で受けても平気なのだ。

スペシャル・パックマン

トリップ1、4の帰路（左に進むステージ）に出現。取ると1UP。

透明パックマン

各トリップの3つ目のラウンドで、変身できる。いわゆる無敵。

風船

各トリップの帰路に出現。6個のうち1つ（全部の場合もある）が7650点。

▲隠しフィーチャーは、反対側から障害物を押すのが基本。

アーティスティック・ボーナス(?) 7650点を狙え

各ラウンド（トリップの3つ目のラウンドは除く）の最後、つまりゴール地点の直前でジャンプすると、ラウンドが終わった瞬間のポーズによってボーナス点が入る。最低でも10点、最高なら7650点ももらえてしまうのだ。ラッキー！

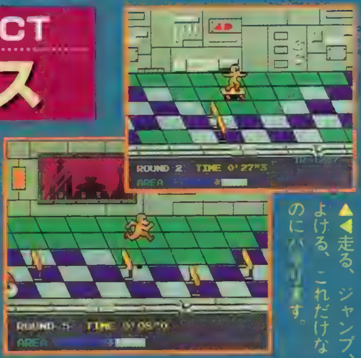
ついに『ワルキューレ』も登場!!『VOL.5』はこんなに充実!!

ナムコミュージアムVOL.5

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	未定
発売日	97年予定		

七転八倒すっころびACT
メトロクロス

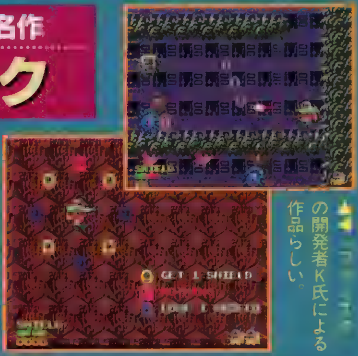
主人公「傷だらけのランナー」を駆使し、制限時間内に地下通路をひた走りゴールを目指す突っ走りアクション。コース上にはハードルやジャンプ台などの障害物やいやらしい敵も配置され、主人公の行く手をジャマしてくる。シンプルだけど、妙に熱い操作なのだ。



▲◀走る、ジャンプ、よける、これだけなのにハマります。

マニア感涙!カルトな名作
バラデューク

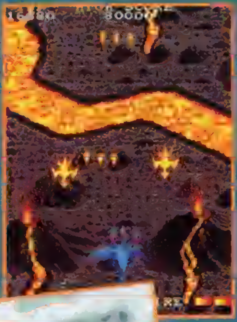
ナムコ作品の中ではマイナーではあるけど、実は熱狂的なファンも多い隠れた名作STG。ブキミなモンスターとドロドロのグラフィック、重力による落下や[illegible]を撃ったときの反動など、ビジュアルとゲームシステムの深さが、ファンの心をつかんで離さない。



▲◀[illegible]の開発者K氏による作品らしい。

ピギャ〜ッなドラゴンSTG
ドラゴンスピリット

シューターの諸君、おまたせしました。ついに『ドラスピ』の登場です。ドラゴンに身を変えた主人公が、とらわれの王女を救うため魔王ザウエルに戦いを挑む!! ラブラブです。



◀首が2本の[illegible]ヘッドがベスト。

▲◀ノリのいいBGMは屈指の名曲が揃っている。

クォータービューの立体パックマン
パックマニア

クォータービュー視点になり、立体的なフィールドになっても基本はドットイートのパックマン。ジャンプで敵をかわせるようになり、アクション性もパワーアップしているぞ。

▲カラフルなフィールドを嬉しげにワキワキ動くパックマンがカワイイ。

◀ジャンプで敵をかわせるようになっても、敵だってジャンプするんだよな〜。そこがおもしろいところでもあるけど。

ファン待望のアクションアドベンチャー登場
ワルキューレの伝説

▲[illegible]帯。落ちたのは1度や2度じゃない。

ご存知ワルちゃん&サンちゃんのコンビが、悪の化身カムーズによって崩壊しようとしている世界を救うため、再び地上に舞い降りる!! このゲームは電撃でしびれたり、丸太につぶされ海でおぼれたりのコミカルなキャラクターの表情が大きな魅力。でも、システムIIの機能を生かしたスプーンジャンプやBIGの魔法、そして細かく設定された世界観に基づくグラフィックやBGMも忘れちゃいけない。アクション、STG、RPG、パズルなど、あらゆる要素を詰め込んだ超娯楽巨編だ。

▲ズーリー・ズルコビッチ・コズルイネン。通[illegible]たけど、この作品では店を開業してぼったくる。

▲メイのおかあさんからもらった光の剣でツイ[illegible]前に光の剣をすでに使いはたしていたけど…。

ナムコミュージアムVOL.5

©㈱ナムコ ※画面は開発中のものです。ただし『パックマニア』の画面はアーケード版のものです。

はるかぜ戦隊Vフォース

ゲームとアニメーションが融合した新感覚SLG『Vフォース』。今回は序盤のステージ1～3までを完全攻略だ!

ジャンル	SLG	価格	¥5,800(3枚組)
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	11月15日		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

SLGとしては初心者向けの「Vフォース」だけれど、鼻歌混じりでクリアできるかというと、決してそうではない。シンプルな作りゆえに、SLG攻略の基本を知らない初心者はけっこうハマッてしまうかも……という、ある意味でシビアなバランスとなっているのだ。今回の攻略は初心者でもスムーズにゲームをプレイできるようにと考えて書いたので、この作品の醍醐味である〝ゲームとアニメの融合〟を「ゲームが進まん!」というストレスもなくばっちり堪能できる……はずです。(SHIGY)

SLG初心者にもわかる、『Vフォース』完全攻略手引

『Vフォース』では、各ステージのマップ構成、敵・味方双方の援軍の有無、登場する敵ユニットの能力、という3つのポイントを把握することが攻略の基本となる。そこで今回は、たとえSLG初心者であっても詰まることなくプレイを楽しめるよう、各ステージの攻略に必要な"ゲームの流れ"「全体マップ」「登場ユニット紹介」、そして、ストーリーを楽しむために必要な「イベントアニメーション」という4つの項目に分けて、徹底的に解説してみた。

▲コマンド数も少なく、ゲーム初心者にも理解しやすいシンプルなつくりだ。

地球を守る4人の美しき女神たち

葵 奈月

運と反応速度の2つが高い奈月は、対空攻撃能力に優れている。このゲームには、飛行タイプの敵が多いため、活躍の場も多い。ただし回避能力はさほどでもないので、調子に乗ると危ないかも。

葵 華月

平均的な能力を持つ華月は、すべての攻撃の命中値が高く、プレイヤーの好みで活用できる便利なキャラクターだ。あえていうなら対艦攻撃能力が高めなので、対ボスユニット戦に向いている。

葵 美月

美月は回避能力が群を抜いて高く、接近戦向きのキャラクターといえる。また、成長していくにつれて対地攻撃能力が高くなるので、地上ユニットの攻撃には彼女をメインで使うようにしよう。

織田 雪菜

攻撃力が平均して高い雪菜だが、命中値はそれほどでもないので、レベルの低い序盤は使いにくい。ただし、対艦攻撃能力に優れているので、彼女も華月と同じくボスユニット戦向きといえる。

攻略の基礎理論

◆全ステージに共通する攻略法について説明してみた。この4点に注意していれば、「Vフォース」攻略の基本はバッチリだ。

敵・味方、双方の能力を見極める

ポイント1 パイロットのタイプ

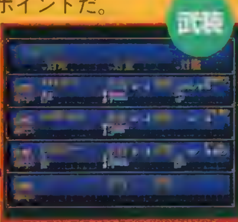
主役ユニットであるレグルスは、武装やオプションの変更が可能。これを充分に生かすためには、パイロットの攻撃能力タイプを把握することが大切なのだ。

◀攻撃能力は対艦、対空、対地の3つに分けられる。

ポイント2 ユニットの能力を確認する

敵・味方ユニット双方の能力を確認すること。主役の4人以外を見るときは、敵も味方も同じく、総合性能と武装がポイントだ。

▶攻撃するときは、回避と装甲を要確認。



▶武装によって攻撃タイプは変化するのだ。

◀これをうまく使えば、戦闘は格段に楽になる。

©1996 VING

マップの地形を確認

主役4人は飛行ユニットが中心なのであまり関係ないが、敵の地上ユニットを攻撃する際や、味方の地上ユニットの運用時には、地形の確認を忘れずに。

▲宇宙でも、アステロイドなどによって地形効果があることも。

ストーリー展開を把握する

シナリオによっては、途中で敵や味方の援軍が登場する場合がある。これを知らずにユニットを進めてしまうと、とんでもない目にあうこともあるぞ。

▲伏兵が隠れているといったイベントも用意されている。

Stage 1

来襲!バスクキール帝国

いきなり多数の敵ユニットを相手に戦闘開始だ!

開始時には奈月のエンキュリー1機しかないが、敵部隊がさほど強力ではないので、練習のつもりでプレイしよう。攻略のポイントは、目の前にいる3機のアブリーブのうちの2機を倒したあとに登場する味方の増援部隊の使い方だ。

このゲームでは、能力値が上がるキャラは決まっていて、名前のついたキャラしか能力値は上昇しない。よって、敵ユニットのとどめは、なるべく主役4人でさすようにしよう。とくに、雪菜は中盤は登場しないので、この前半でいかにレベルを上げておくかが重要となってくるぞ。

ステージの流れ

- START
- アブリーブを2機撃墜すると敵増援
- 雪菜の増援部隊が到着
- END

▲いくつかの攻略ポイントをメッセージで教えてくれる。

▲華月と美月は、アニメシーンと会話のみに登場。

プレイの基本を把握するための練習ステージ

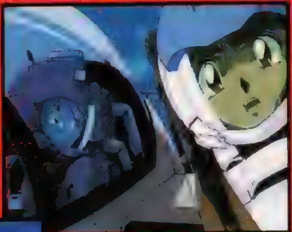
解説

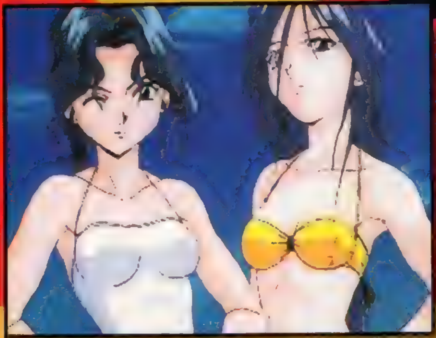
A地点に現れるエンキュリー（×2、うち1機が雪菜機）は奈月と一緒にアブリーブを、B地点に現れるバリオス（×1）とバリオスレイ（×2）はC地点に出現するラティオ・ジリ（×2）を含めた敵地上ユニットをそれぞれ攻撃。戦いは、地上ユニットの耐久値と弾薬を回復できる基地を中心に進めよう。地上ユニットで敵の耐久力を削り、とどめを奈月か雪菜で、というのがベストだ。

Stage 1

イベントアニメーション

▼▶会話イベント（右）も楽しいけれど、やっぱり、最初で最後の水着シーンが要注目だ（笑）。





ここでは、ステージ開始前、戦闘中、終了後と、イベントアニメが豊富に見ることができる。また、奈月と雪菜のライバル的な関係をはじめ、主役4人の性格や関係がよくわかる会話イベントも楽しめるのだ。

敵ユニット紹介

空	アブリーブ×3(+3)	陸	ラティオ・ジリ×0(+2) コークライトG2×3

アブリーブとラティオ・ジリの射程内に同時に入ることは、できるだけ避けよう。ラティオ・ジリは地形や味方の地上ユニットを利用して抑え、アブリーブは1機ずつ海上で撃破すればOKだ。

なお、表の数値は敵ユニットの初期配置数＋援軍数を表している。

要注目ユニット

▲強くはないが、集中して攻撃されるとやっかいだ。

Stage 3

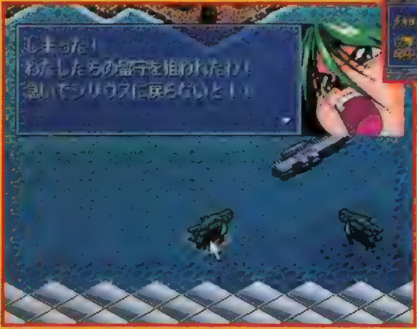
レグルス発進

包囲された味方部隊を救出せよ!

ようやく主役メカが登場！　このステージの敵は、ボスユニットのD・スレンジャー以外は大したことはないので、攻撃力、移動力、回避力のすべてにおいて群を抜いた性能を持つレグルスの、派手な活躍を見ることができる。ただし、調子に乗って3機だけでズンズン先へ進むと、敵ユニットの数が多いだけに、返り討ちにあうこともあるので注意しよう。

▲ようやく登場となる華月と美月。残念ながら合体攻撃はできない（笑）。

▲レグルスだけに可能な武器の換装。ステージごとに、敵ユニットに合わせて選ぶようにしよう。



◀敵の奇襲部隊が母艦に襲いかかる！

敵ユニット紹介

Ⅰ機ではたいしたことのないアブリーブだが、この面ではやたら数多く登場する。囲まれるとやっかいなので、注意が必要だ。また、つい見落としがちな地上ユニットのラティオ・ジリだが、その対空武器はあなどれない威力を持っているので、常に位置だけは把握しておくようにしよう。

要注目ユニット

空	アブリーブ×8 ヴェセルス・ミザ×0(+2)
陸	ラティオ・ジリ×3 コークライトG2×3
艦	D・スレンジャー×1

▲初登場の戦艦ユニット。とにかく堅いので対艦攻撃力の高いキャラをメインに戦闘しよう。

本格的な戦いはここから始まる

解説

まずは左へ行きスリヴァン3機を救助（ちなみにクリア時に3機とも残っていれば次のステージの初期戦力として登場）。アブリーブたちを倒したらボスに向かおう。A地点に現れるバリオスレイ（×3）とバリオス（×1）には、対空兵器がうるさいラティオ・ジリを任せる。B地点に登場するヴェセルス・ミザは母艦で墜とせばOKだ。

ステージの流れ

START
↓
敵の増援部隊が登場
↓
味方陸上部隊の増援
↓
END

イベントアニメーション

ここで見られるアニメーションの本数は3本と、ステージ1と比べるとちょっと少なめ。各シーンは、作戦前の状況説明、レグルス発進、作戦完了して帰還する3姉妹といった内容だ。

◀母艦から発進するレグルス。迫力たっぷりのシーンだ。
▶会話シーンでは、明るい奈月の表情が楽しめる。

Stage 3

海上の攻防

次々に現れる敵！真の戦いは、ここから始まる

▲ボスユニットの防御力はかなり高い。

艦船2、戦闘機5（または8）、戦車4と充実した戦力で始まるステージ3。敵も大部隊で登場し、かなりの激戦が予想される。このステージはボスを墜とせばクリアなのだが、いきなりやるのは無理。まずは左に行って敵の地上部隊とヴェセルス・ミザ、寄ってくるレリオンレンセスを撃破し、それからボスへ向かおう。攻略のポイントは、戦う相手を選び、順番に倒していくことだ。また、ここでは敵の増援部隊が2回出現（出現ターンはランダム）するが、自軍の部隊を突出させなければ、対処に苦労することはないだろう。

また、このステージから、ステージ2で登場した「武器の換装」と同じく、レグルスだけに可能な行動の1つ「オプションの選択」が登場する。自分の戦術やユニットの特徴に合わせて、計画的に選ぶようにしよう。オススメは、ダメージを回復するリペアユニットを2つ装備する方法だ。

ステージの流れ

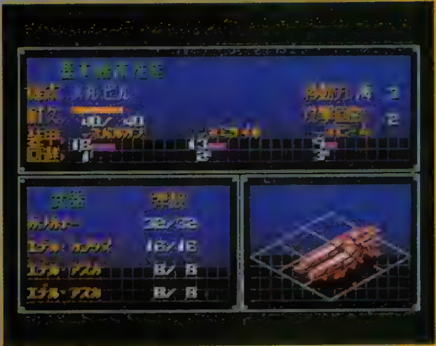
START
↓
敵の増援・その1
↓
敵の増援・その2
↓
END

敵ユニット紹介

注意すべきなのは、地上ユニットはヴェセルス・ミザ（対艦攻撃がメインだが、対地攻撃力も意外と高い）、飛行ユニットはラティオ・ジリと途中に増援として登場するアブリーブ2だ。増援を含め、とにかく敵のユニットは数が多いので、各個撃破を確実に実行しよう。

空	レリオンレンセス×4 ヴェセルス・ミザ×6(+3) アブリーブ2×0(+4)
陸	ラティオ・ジリ×4
艦	メルビル×1

要注目ユニット



▶とにかく堅い。回避が低いのが救い。

イベントアニメーション

ここもステージ1と同じく、見られるイベントアニメーションは2つだけとちょっと寂しい。ただし、葉月の幼い頃の思い出が描かれるシーンや、敵であるバスクキール帝国の将軍たちが初登場し、皇帝モラレイと会話をするシーンなど、内容はかなり濃くなっているのだ。

▼▶葉一族、バスクキール、そして金星文明。物語の謎が少しずつ解き明かされていく

サービスショット♥

▼このステージで最も重要なシーンはこれだ！（笑）

はるかぜ戦隊Vフォース

狭い中に大部隊がひしめく激戦マップ

解説 B地点にヴェルス・ミザ（×3）、C地点にアブリーブ2（×4）が出現。なお、ステージ2でスリヴァンを全機助けていれば、A地点に援軍で登場するので、敵地上ユニットを攻撃させよう。

次号（11月22日発売）では、4〜9面を攻略するぞ!!

この戦闘に、
圏外はない。
PlayStation
BELTLOGGER 9
自由空間アドベンチャーシューティング ベルトロガー9
11月15日発売
¥6,300
●初回限定スペシャルBOX発売!!●
オリジナルビジュアルブック付(フルカラー・64ページ)
オリジナルサウンドトラックCD
11月25日発売 ¥2,800
©1996 GENKI
東京都新宿区大久保2丁目4番12号
ラムダックスビル5階
03-3200-3800(ユーザーサポート)
Genki
http://WWW.genki.co.jp

少女たちは、この星の守護神となるのか。
美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場!
CD 3枚組 5,800円（税抜）
11月15日発売予定!!
総動画数15,800枚、実に60分を超える大作アニメーション搭載
はるかぜ戦隊
Vフォース
初回限定プレミアム
ゲームとはキャスティングが違う「はるかぜ戦隊Vフォース」プロモーションビデオ プレゼント!!
臨場感をさらに高める豪華声優陣が、
この作品のために一挙大集合
CAST
葵　奈月　白鳥　由里
葵　美月　今井　由香
葵　華月　天野　由梨
中本　数魔：三木眞一郎
織田　雪菜：矢島　晶子
ガイチ：水谷　優子
イクト：山口　勝平
モラレイ：速水　奨
ゲルーヌ：平松　晶子
フレイア：折笠　愛
ザイ：置鮎龍太郎
ナレーション：堀内　賢雄
（ほか総勢21名）
この画面は開発中のものです。
サウンドトラックアルバム
発売決定!!
「はるかぜ戦隊Vフォース」のサントラアルバムが早くも登場!!スペシャルトラックとして、葵 奈月（CV白鳥由里）が歌うオープニングテーマ「WIND」を収録!!
CD:VOCR-5017　¥2000（税込）
11月21日 ON SALE!!
発売元
株式会社 MEM NEOレーベル
販売元
BMGビクター株式会社
C　VING 1996
VING
ビング株式会社　東京
〒141　東京都品川区西五反田2-13-6　五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話：☎ 03-3492-1079（土・日・祝日を除く13:00〜17:00）
PlayStation
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
Eternal Melody
エターナルメロディ
やっと君に出逢えるね。
電撃PlayStation
人気NO.1ソフト
11月22日発売
希望小売価格 5,800円(税別)
電撃攻略王「エターナルメロディ 公式攻略ガイド」11月22日発売予定 予価980円
セガサターン・プレイステーション両機種に完全対応。恋も冒険もパーフェクトクリア！
電撃コミックス「エターナルメロディ・アンソロジー」1月発売予定 価格未定
ショート・コミック(主要登場キャラが主人公)と、ゲームを楽しむためのファンブックが合体した、EMファンのための本です。
電撃文庫「エターナルメロディ」来春発売予定 価格未定
ゲームには描かれていなかったエタメロの世界。もう一つの冒険が君を呼んでいる。
RPG キャンペーン 実施中
ソフトに入っているシールの組み合わせによって、オリジナルマウスパッドなど超レアなプレミアムグッズがもらえる!! 参加方法は店頭に置いてあるチラシをご覧ください。
11/10 SUN~
ラジオドラマ OnAir!
日曜25：00~TBSラジオ
「子安・氷上のゲムドラナイト」
エタメロのみんなに毎週逢える！
CD
サイトロンファンタスティックキャラクターシリーズ
「エターナルメロディ」好評発売中 定価2,500円
セガサターン版＆プレイステーション版のオープニング・エンディング曲を含むサウンドトラックCD。
「エターナルメロディドラマCD」12月4日発売予定 定価2,500円
ラジオで放送しなかったバージョンを含むファン垂涎の一枚。
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 ユーザーサポート電話 052-773-7083
Ⓒ1996 MediaWorks inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃プレイステーションG
PlayStation
やきい
★今号のタイトル★
エターナルメロディ
プリンセスメーカー
ドラゴンナイト４
リフレイン ラブ
ぷよぷよ通
魔法少女プリティサミー
宝魔ハンターライム ペイントメーカー
Gある限り戦いましょう
優しき心がくじけぬように
今回も珠玉の情報を
用意しました
Gの歴史はここから始まります

発売直前レポート

ETERNAL MELODY

エターナルメロディ

「エターナルメロディ」の魅力を完全解析！

仲間になる女の子の特徴も徹底紹介!!

第１報から約５ケ月。いよいよ発売のときがやってきたぜ！　今回は、ゲームの魅力を総チェックしていくと同時に、知って役立つ超オトクな情報もバッチリ紹介だ！

エターナルメロディ

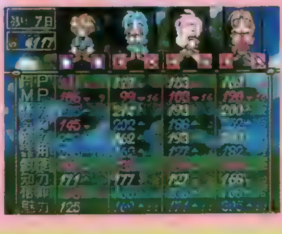
ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	11月22日		

© 1996 MEDIA WORKS Inc.

魅力その1 育成

しっかり勉強しないと戦いで苦労することになりますよ!

まず最初は育成について紹介していこう。このゲームでの育成は、モンスターやライバルとの戦いで役立つ仲間を育てあげることが目的。攻撃力をアップさたり魔法を覚えさせたりしていくのだ。こうしてしっかり育成しておかないと、戦闘に負けてスゴロクバトルがクリアできなくなる。その結果、女の子との仲が悪くなることも。女の子のハートをゲットするべく、計画的に育成していこう。



▲スケジュール入力画面と実行画面。女の子といっしょに主人公も育成していくのだ。

各キャラには得意、不得意な能力がある

誰にだって得意、不得意な能力(勉強や科目かな)ってあるよね。それはゲームのキャラも同じ。ちゃんと得意、不得意な能力があるのだ。このことを知らずに不得意な能力ばかりをスケジュールで実行させていると、失敗しやすくなってキャラの能力、それに相性が思い通りに上がらなくなってしまうのだ。だからといって、得意な能力ばかりスケジュールで実行させるのも禁物! スケジュールは成功しやすくなるけれど、「自信過剰」という状態変化が起こりやすくなってしまうのだ。ちょっとキビシイけど、すっごく人間らしさが出てる感じだよね。キミならどう育てる?

▲画面下の表で得意、不得意な能力がわかるようになっているぞ。キャラの顔にカーソルを合わせて決定ボタンを押すと、そのキャラのものが表示されるのだ。

スケジュールはお金をかけて実行

スケジュールを実行するときには、0～100まで、10G単位でお金をかけることができる。お金をかけなくても実行できるけど、そのかわりスケジュールの成功率がグ～ンと下がってしまうぞ。できるだけお金をかけて実行しよう。

▲画面中央にあるのがスケジュールを入力するところ。かける金額もここで入力するぞ。残金がゼロにならないよう計画的にお金を使おう。

状態変化にご用心!

▶自信過剰になると、勝手な行動をとりはじめるぞ。街でのコマンド、ミーティングで直すしかないのだ。

街・村でできること

女の子と楽しいデート&アルバイト! しかし…

街・村では、アルバイトや女の子とお出かけ、さらにミーティングといった行動が実行できるぞ。どれも大事だけど、やっぱりメインは女の子と楽しい時間が過ごせるお出かけかな。しかし、そんな楽しいひとときにも魔の手が…。

今日は楽しいデート♥

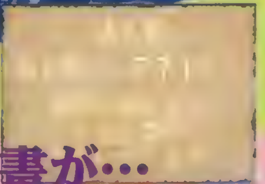
◀いっしょに行く女の子と場所を選んでお出かけだ～っ! その女の子が好きな場所に連れていけば、2人の相性がグ～ンとアップするぞ。しかし、ライバルたちに邪魔されることも。

ゲゲッ!

▶なんとレミットが登場! もちろんお出かけは台無しなのだ。

なんとアルバイトでも邪魔が…

▶バイト先に現れ、ときには仕事場をメチャメチャにして帰っていくことも。その後、請求書が手元に!



魅力その2

戦闘

洞くつ？ モンスター？ へーきへーき！ おねーさんがいっしょに行ってあげるから！

いくつかの街や村を経て「魔宝」の眠る場所にたどり着くとスゴロクバトルのスタートだ。ゴールに一番乗りしたパーティが勝ち！　と、ルールはとっても単純だけど、それまでの間には1回休みやマジックポイントのダウン、そしてモンスター出現のトラップが盛りだくさん。さらにライバルのカイルやレミットも主人公の邪魔をしてくるなど、さまざまな趣向が凝らしてあるのだ。異世界から現代へと帰るには、どうしても「魔宝」が必要！　この勝負は絶対に負けられないぞ。

◀パワーゲージの目押しに慣れれば、思い通りの目が出せるようになる！　そのへんも魅力的なのだ。

?のプレートに止まると…

「?」や「!」のプレートに止まると、その場所にちなんだイベントが発生するぞ。1回休みになることが多いけど、そこでの会話も面白いので、1度は止まってみてね。

▲▶発生するショートイベントでは、そのダンジョンの様子がわかるようになっているぞ。面白い会話もいっぱいなので「?」のプレートを見かけたら1度は止まってみよう。

▲ライバルたちよりも先にゴールすれば勝利！「魔宝」を手に入れることができるのだ。

わなをしかけちゃおーっ！

お金を使えばワナを仕掛けることもできるぞ。ライバルがワナに引っかかると、行動を1回休みにすることができるのだ。キャラの「器用」の能力が優れていると、ワナにかかりやすいみたいだぞ。

◀ラッキー！　主人公が仕掛けたワナにカイルのパーティが引っかかったぞ。ちょっとお金はかかるけど、ライバルたちよりも先行したら、ワナをたくさん仕掛けちゃおう。

Let's BATTLE

モンスター出現のプレートに止まるか、ライバルに戦いを挑んだり、挑まれたりすると戦闘になるぞ。戦いに負ければ1回休み！　ライバルたちに負けた場合は、さらにお金まで取られてしまうのだ。そんな悲しいことにならないためにも、しっかりキャラを育成しておかなくちゃね。

◀▼物理攻撃、魔法攻撃を駆使しての戦いは壮絶！　体力がゼロになっても死ぬことはないので全力で戦おう。

魅力その3 イベント

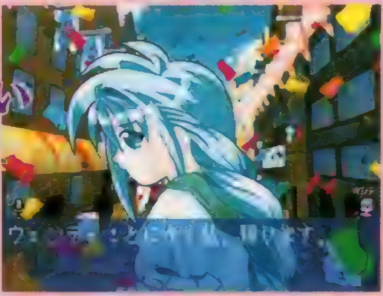
お話したり、お出かけしたり、楽しいイベントがいっぱいなんですよ!

ティナ・ハーヴェル

みんなが楽しみにしているイベントについてチェックしてみよう。発生するイベントには2つのパターンがあるぞ。1つ目は、キャラが仲間になっていることで自動的に発生するもの。これは誰もが見られるだろう。そしてもう1つは、特定の条件を必要とするものだ。こちらはちょっと見るのに苦労するかもね。これらのイベントでは、女の子の趣味や好きなモノ、嫌いなモノなどがバリバリ明らかになっていくぞ。中にはイイ雰囲気になっちゃうものも……。乞うご期待だ！

会話形式のキャラ別イベント

イベントのメインになるのが、このキャラ別イベントだ。これはプレイヤーが会話を選びながら話を進めていく形式になっていて、それぞれの女の子に用意されているぞ。仲間にしていれば自動的に発生するようになっているんだけど、最後のイベントだけは、なにか条件があるらしい。お好みの女の子のイベントが発生したら、とりあえず確実にクリアしていこう。



怒らせないように!

▶女の子の機嫌を損ねないような会話を選ぶのがポイント。でも、怒った顔もなかなかカワイイ！　どうしよう？

▶プレイヤーが会話を選択して話を進めていくぞ。選んだ会話によって、その後の話も変化するのだ。

◀キャラによっては戦闘になるイベントも……。こりゃ気が抜けないぜ。

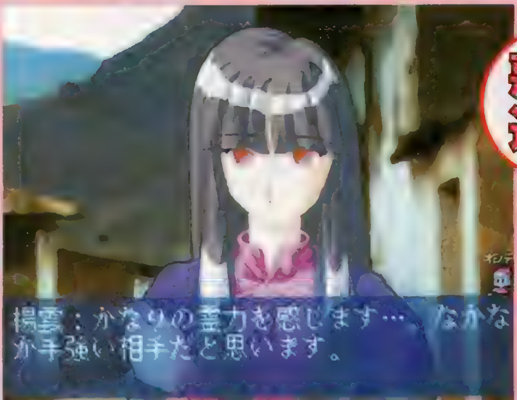
突発イベント

突発イベントは、特定の期間に主人公と女の子が2人ペアで同じスケジュールを実行したときにのみ発生する特殊なイベントだ。このイベントで女の子の性格や長所、短所など、さらに深い部分についても明らかになるぞ。

◀移動中の日常的なことから、街で発生する事件など、イベントのパターンはたくさんあるのだ。

スゴロクバトル形式のイベントも!

スゴロクバトルのイベントは、キャラ別イベントと同じで仲間にしていれば自動的に発生するようになっている。こちらもキャラごとに用意されているので、数多く体験することになるだろう。このイベントの大きな特徴は、キャラごとに目的がいろいろ違うこと。単なるお宝探しだけじゃなく、悪霊退治だったり、迷子捜しだったりと、とにかく多彩なのだ。形式的にはスゴロクバトルなんだけど目的が違うので、それぞれ盛り上がること間違いナシだ。



悪霊退治

◀楊雲のイベント。「いけにえ」となった少女を救うため悪霊を退治することになるぞ。ラストには楊雲の秘技も炸裂！

▲左ページに紹介したスゴロクバトルが発生するぞ。でもその目的はいろいろ！

迷子捜し

▼キャラットの仲間が迷子になったらしい。その子を捜し森の中へ…

遺跡調査

▼メイヤーの遺跡調査。その遺跡にどんな秘密があるのか！

お出かけイベント

さらに、ある条件を満たした状態で街・村でお出かけコマンドを実行すると、イベントが発生することもあるのだ。その条件とは……!?

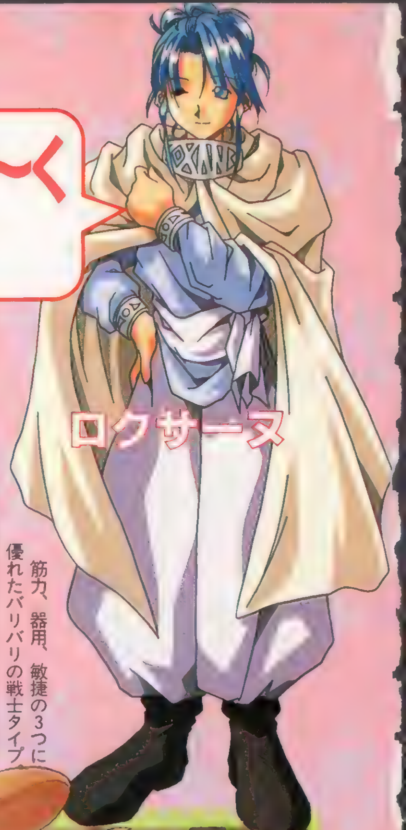
▶お出かけ（デート中）のイベントだけに、2人の会話もよりいっそう盛り上がるのだ。

魅力その4

登場キャラ

9人の女の子の特徴はよ〜く覚えておいて下さいよ!

ここに紹介した９人の育成可能キャラのほかにも、ライバルとしてカイルやレミット、メイドのアイリス、そしてサポートキャラとしてフィリーとロクサーヌが登場するぞ。今回は育成可能な９人の女の子を徹底紹介！　タイプ別にチェックしていくので、ぜひ参考にしてね。



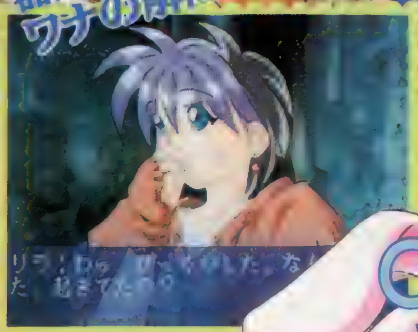
戦士タイプ

筋力、器用、敏捷に優れた4人の女の子たち

筋力、器用、敏捷の能力に優れている４人の女の子を集めてみたぞ。この長所を伸ばしつつ育成していけば、物理攻撃が大得意な心強い戦士になってくれるハズだ。この４人のうち、１人は必ずパーティに加えて冒険に旅立つようにしよう。

Lila Maim
リラ・マイム

シーフだけに器用さの値がとっても高い。器用さが高いと、スゴロクバトル時にワナを仕掛けたり、仕掛けられたワナを外す場合にスッゴク役立つぞ。あとは筋力をアップさせればいうことナシだね。



Aruza Rou
アルザ・ロウ

筋力、器用、敏捷の３つに優れたバリバリの戦士タイプ。ただし魔法に関しては、かなり不得意みたいなので無理に覚えさせせないように！　長所だけをガンガン伸ばし、強力な戦士に育てちゃおう。

Charat Sieles
キャラット・シールズ

敏捷さがズバ抜けて優れているキャラット。この能力が高ければ、敵の攻撃を避けやすくなるぞ。また、ちょっぴりなら魔法も使えるので、筋力と合わせてアップだ。

Karen Lekakis
カレン・レカキス

アルザとならぶ実力を持つ戦士タイプのキャラで、筋力と敏捷に優れている。さらに、魅力の値も高いので、上手に育てていけば魔法を使える戦士になれる素質も！　ムダなくスケジュールを実行していこう。

Mayer Staicia
メイヤー・ステイシア

知力に優れたメイヤーは、攻撃魔法のエキスパートになれる素質アリ。魔法はその能力の数値が高いほど、威力も大きくなるぞ。知力をメインに上げるようにしてしっかり育成していこう。

Wakaba Kurenai
紅 若葉

知力、信仰、魅力と、すべてに優れた女の子。バランスよく上げていけば、全種類の魔法を覚えることも可能かも。ただ、体力が非常に少ないのが難点！ 体力アップのコマンドを実行しつつ、魔法関連の能力を上げていこう。

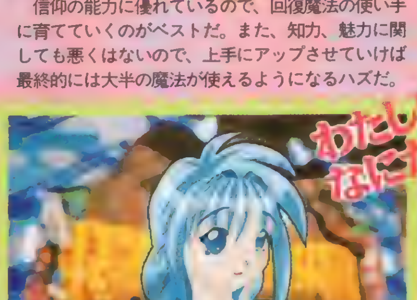
魔法使いタイプ

知力、信仰、魅力に優れた5人の女の子たち

今度は知力、信仰、魅力に優れている5人の女の子を集めてみた。これらの能力に優れたキャラは、魔法のエキスパートに育てるのがベストなのだ。ただ、み～んなHPが低めなのが難点。体力アップのスケジュールも忘れずに実行していこう。

Yang-Yun
楊 雲

信仰の能力に優れているので、回復魔法の使い手に育てていくのがベストだ。また、知力、魅力に関しても悪くはないので、上手にアップさせていけば最終的には大半の魔法が使えるようになるハズだ。



Wendy Miseria
ウェンディ・ミゼリア

得意なものがなく、どの能力も平均的と、特に大きな特徴の見当たらないウェンディ。でもこのことは、ウラを返せばどちらのタイプにもなれる素質があるということ。キミの育て方しだいなのだ。

Tina Harvel
ティナ・ハーヴェル

魅力に優れているので、補助魔法の使い手に育てるのがオススメだ。また、筋力の能力にも優れているので、こちらをメインにアップさせれば戦士に育てることも可能。HPはちょっと低めだけどね。

『エターナルメロディ』みんなの広場

めでたく第2回目を迎えた「みんなの広場」。今回も、みんなから届いたイラストやキャラクターコンテストの途中経過、さらにファン必見の追加情報などもバンバン紹介しちゃうぜ。

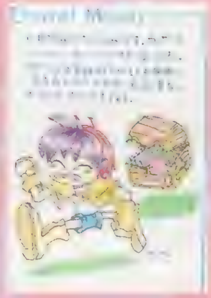
イラストのお♥部♥屋

みんなのアツイ想いがギッシリつまったイラストが、またまたドッサリ届いた。本当にありがとう！　今回もその中から特にキアイの入った7枚のイラストを掲載しちゃうぞ。ウッソー、また載らなかった〜……というひと。あきらめるのはまだ早い。キャラコン、イラストハガキのしめ切りは11月21日なので、これから描き始めれば余裕で間に合うよ。たくさんの作品を待ってるね。

▲千葉県・桐生せんかさん。ホントだ！　胸のプレートには名前が刻まれてたんだね。ボクも知らなかった。

◀福岡県・鳩陵葵さん。リラ、キャラットもイイ感じだけどその横の楊雲がとってもグー。

◀群馬県・描野あおいさん。人気上昇中のキャラット。このまま応援してればナンバー1も近い！


▶埼玉県・9244号さん。間違ってモンスターの宝箱を開けちゃったのかな。

▶埼玉県・八翼さん。次はリラやカレンのイラストにも挑戦してみよう。

▲北海道・マヨネーズ・ガールさん。個人的にもスッゴクお気に入りなのだ。

▲栃木県・KWSさん。ウサ耳をつけたレミットがとってもカワイイのだ。

キャラクターコンテスト 第2回途中経過

途中経過の発表もめでたく2回目を迎えられ、もーウレシイ限り。ホント読者のみなさんありがとう。さてさっそく今回の順位だけど、注目のトップ1は……前回同様リラ・マイムだ！　2位以下の追い上げを振り切り、トップをガッチリキープしたぞ。でも油断は禁物かも。2位のキャラットが猛烈に追い上げてきているのだ。さらに3位のウェンディ、4位の若葉の票も順調に伸びてきているぞ。こりゃ最後まで予想できそうにないぜ。そして今回の最下位はまたまたフィリー。う〜ん……コレはちょっとかわいそ過ぎる〜！　もうちょっと応援して上げてね。

2位 キャラット

◀トップのリラとの差が一気に縮まった！　次回には1位……という勢いのキャラット。今後の順位は、まったく予想できないのだ。

13位 楊雲

▶悲しいかな、やはり…(ファンのみなさんゴメンなさい)といった感じ。応援のハガキが減ってるぞ〜。楊雲ファンよ、いますぐペンを取れ！

順位	前回順位	名前	総合ポイント
1	1	リラ・マイム	229P
2	2	キャラット・シールズ	211P
3	3	ウェンディ・ミゼリア	178P
4	3	紅　若葉	163P
5	5	レミット・マリエーナ	125P
6	6	カレン・レカキス	68P
7	7	ティナ・ハーヴェル	51P
8	7	アイリス・ミール	42P
8	7	ロクサーヌ	42P
10	7	アルザ・ロウ	33P
10	7	メイヤー・ステイシア	33P
10	12	カイル・イシュバーン	33P
13	12	楊雲	24P
14	14	フィリー	19P

【はみだし情報】イベント開催：11月24日（日）に秋葉原ソフマップ本社3F会議室で大野まりなさんを囲んでのイベントが開催されるぞ。詳しくはソフマップ各店の告知か、TEL03-3253-3030（ソフマップ本店）まで。

新たに発見!!
SS版とPS版ではこ〜なところも違ってた！

前号では、ＳＳ版とＰＳ版の違いについてド〜ンと紹介したけど、しっかり読んでくれたかな？　それに引き続き今回は、新たに発見された４つの部分の違いをチェックしちゃおう。前号と合わせて読破し、ＳＳ版とＰＳ版の違いを理解したキミは、もうエタメロ博士！　このことを知らない友だちに自慢しちゃおうぜ〜っ！

1 オープニングの鉄骨がない!?

ゲームのオープニングでのこと。SS版ではポリゴンで描かれた鉄骨が落ちてくるが、PS版では落ちてこないのだ。やっぱりね〜、ちょっと不自然だったし……。

ＳＳ版

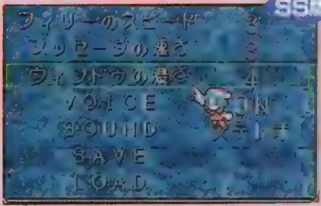
◀なんだか軽そうな鉄骨が回転しながら落ちてくる。このあと画面が切り変わり、目の前に鉄骨が。

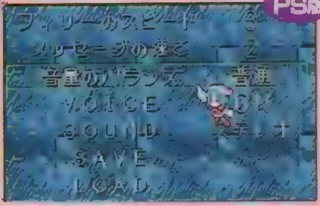
ＰＳ版

▶鉄骨が落ちてくる様子がカットされているぞ。なくても特に気になることはない。

2 オプションモードが違う

環境設定などができるモードにも違いがあった ぞ。SS版ではウインドウの濃さ。PS版では音量バランスが調節できるようになっているのだ。どっちがいいと思う？





3 読み込み時のCDマークが表示されない

SS版では、読み込み時にCDマークが表示される。しかしPS版では表示されないのだ！　とはいっても、ゲームの進行にはまったく関係ないので、あまり深く追求しないように！

SS版

◀データを一気に読み込むみたいなので、ＣＤマークを表示して「アクセス中」ということを知らせているらしい。いきなり画面が止まったらビックリするもんね。

4 スゴロクバトルで数字が回転しながら表示される

▲ＰＳ版では、数字が回転、拡大しながら表示されるようになっているぞ。見ていると、目が回る!?

サントラCDプレゼント

10月18日に発売されたはずだけど、品切れで買えなかった…というウワサも聞く『エターナルメロディ』のサウンドトラックCDをなんと５名様にプレゼントだ。残念ながら買えなかった人は、コレを狙ってみようぜ。応募方法はハガキに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号と、CDがほしい！という意気込みを書いて、下のあて先まで送ってね。しめ切りは11月21日。当選者は次号以降の記事の中で発表する予定なのでお見逃しなく！

オリジナルサウンドトラックCD 5名様

このＣＤにはＳＳ版、ＰＳ版の両方のオープニング・エンディング曲はもちろん、ゲーム中に流れた曲のアレンジ版も収録されているのだ。●発売日／10月18日（発売中）●価格／￥2,500（税込）●発売元／ポニーキャニオン

【イラスト、キャラクターコンテスト、プレゼントのあて先】
〒101東京都千代田区神田駿河台１－８東京ＹＷＣＡ会館　電撃プレイステーション
「エターナルメロディ」キャラクターコンテスト係（またはイラスト、プレゼント係）

ラジオドラマもいよいよスタート！

戦闘もあるのかな!?

超期待のラジオドラマが毎週日曜日の25：00〜25：30、TBSラジオで放送されている「子安・氷上のゲムドラナイト」内でスタートするぞ。期間は11月10日から４回。必ず聴くベシ！

お待たせしました〜！ 次号から攻略がスタートだ！

いよいよ次号、Vol.35から『エターナルメロディ』の攻略特集がスタート！　まず第１回目は育成方法や戦闘での必勝法など、システム関係について攻略していく予定。第２回目はキャラクター、第３回目は…と、力の続く限りガンバルので楽しみに待っててね。

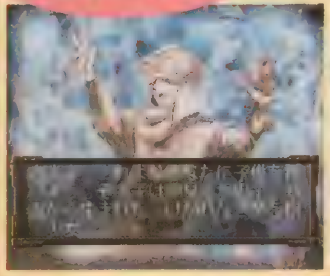
発売日まで
もうガマンできない
子育て上手に
なる手引き!!

PRINCESS

徹底研究 親の身分で娘の初期値がこんなに違う!

商人

さすがは商人！　所持金がそこそこあるし、知力も高い。ただしサンプル版では生意気状態で始まることが多く、バイトにも影響が？



旅の僧侶

僧侶といえば神(仏)に仕える崇高な職。その娘ともなれば、モラルと知力が高くて当然かな。貧乏だけど素直で、えぇ～娘っすよ。

引退騎士

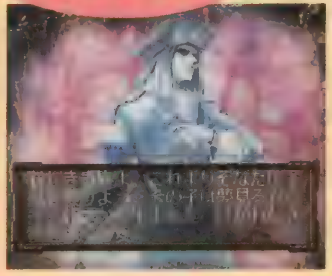
父の騎士としての誇りは今も色あせず、それは娘にも脈々と引き継がれている。"武勇"パラメータの高さに注目！

旅芸人

旅をしながら肉体労働していれば、スタミナだってつくハズだよね。病気になる確率が少なくてグーかもね。はい。

没落貴族

昔は貴族として華やかな生活を送っていた父も、今では過去の栄光。貧乏なのに気品だけは一人前の娘。……苦労しそうです。



風来坊

「身分」と言えるのかわからない職業の父を持つと、娘の育ちが悪くなる？　パラメータについてはノーコメント。定期収入はなし(涙)。

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	今冬予定		

(C)Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.
※イラスト／赤井孝美　※画面、およびパラメータは開発中のものです

MAKER

「ゆめみる妖精」

父親の身分の違いが、どれだけ娘に影響を及ぼすのか。今回はその謎と、スケジュールの流れ&チビキャラおもしろ写真を大公開！　しかも、楽しいマンガつきだから、読みごたえバッチリ？

『プリメ』未経験者に贈る

『プリメ』の正しい遊び方 フローチャート Ver.0.5

GAME START

キャラクターメイキング
姓と名前、誕生日、血液型、父の身分、誕生日を入力し、娘の初期値を決める。ここで30分悩む？

パパとのあいさつ
スケジュール入力前の礼儀ともいえる部分。会話がうまく成り立てば、ストレス減少、信頼度アップなどの効果アリ。

スケジュール入力
半月を1フェーズとして、8年間（192フェーズ）のスケジュールを決める。一気に8年間入力するのも笑えるが、数カ月単位で組む方が賢い。

お勉強
受講料がかかるけど、項目によってさまざまなパラメータを一気に上げることが可能。

アルバイト
「プリメ」シリーズ永遠の悩み"金欠"。コレを解消できるのがアルバイト（涙）。

お休み
スケジュールをこなすとストレスが溜まる。まめに休ませて、いつも体調を万全に！

実行
「これでいいかな？」と迷っても、とにかく実行あるのみ。結果を踏まえて、次なるスケジュールの入力に生かすのだ。

Oh!!

働かねぇ

娘の状態を考える
バイトをさぼったりするのは、娘の状態が影響しているせい。もっと娘を把握しないと。ねっ！

いい調子

Good!
スケジュールの成功率が7割を超えれば、相性がいいと思って良い？　その調子でガンバレ。

死にそー

スケジュールキャンセル
ストレスが体力の値を超えると、病気になることも。スケジュールをキャンセルして療養だ。

奥さん！これは見逃せませんでぇ！

今までの『プリメ』もスケジュール実行中の画面でチビキャラがいろんなアクションをしていたけれど、「ゆめみる妖精」では、そのアクションがさらにパワーアップ！　パラメータの変動に目を奪われるけれど、チビキャラの動きを見て楽しむのも一興！

スケジュール実行画面！ チビキャラはちゃめちゃ劇場！

農場
農場では、干し草（ワラ）を積んだり、牛に餌をあげたりして家畜の世話をする。鶏を追っかけたり、牛にカミカミされたりと、苦労のたえない娘に注目。かなりアクションが細かいぞ。

メイド
ローズ婦人宅でのメイドのバイト。サボったときの写真だけで申し訳ないですが、楽しいのでご紹介しますね（笑）。人の家のお茶飲むわ、大の字で寝るわ、生意気状態時のアクションにはもう大爆笑。

家事手伝い
アクションパターンはメイドと同じものが多いけれど、自宅での仕事なのでウズの動きにも注目してほしい。かなり、せわしない動きをするので、見ていて飽きがこないぞ。光っているしね（笑）。

3人のパパが挑んだ「プリメ」1年プレイ

犬：ちわーっす。「プリメ」の担当ライター(犬)で一す。
魔：担当編集の(魔)(マスター)です。さ、早いとこ始めようよ。忙しいんだからさぁ。
ロ：眠い。家に帰って寝たい。殺すなら殺せ。土に還ってしまいそうなサブ編集の(ロ)れーす。
犬：忙しいところスミマセンねぇ。あっ！ (ロ)ってば、また顔が土色だ。お願いだからプレイ中に逝去とかさないでね(笑)。でも「3人で「プリメ」しよう企画」はみんなで決めたんだから、楽しくいきましょ！
魔：あんた……まあいいや。じゃあゲーム始めようか。
犬：それじゃ、まずルール説明ね。とりあえず3人で娘のキャラメイキングをして、順番に1フェーズずつスケジュール入力をする。そして、1年分のスケジュール入力を終えたら実行して、その結果を検証する。ま、「プリメ」の楽しい雰囲気が伝わればいいかなーと。では、キャラメイキングから始めましょうか。
ロ：まず娘の名前だけど「マリア」ってのはどう？
犬：オレは「すみれ」がいいな。
魔：ダメー！ 二人ともその名前却下。それは某ソフトの某キャラ名ですからダメです。絶対ダメ！
ロ：えー却下ですかぁ？
犬：しゅーん(落胆の音)。
〜約10分後〜

犬：ぜーぜー、ようやく娘が誕生しました。名前は、前号でも紹介した「レーン・シェパニコーラ」(この名前でピンときたアナタはトホホ)。血液型はO型、誕生日は1月8日、父の身分は没落貴族。父の誕生日は3月2日で決まり！ 関係ないよね。
魔：もう、なんでもいいです……。
ロ：あう〜「マリア」……。
犬：さ、いよいよスケジュール入力だ！ (魔)→(ロ)→(犬)の順にスケジュール入力しようね。ちなみに、娘って筋金入りの生意気な娘だから、そのつもりでよろしく。
魔：これって(犬)の趣味？
ロ：うん、なんかそういうキャラが好きみたい。
魔・ロ：……ガッカリ(涙)。
犬：まず、(魔)からどうぞ〜、と、その前に、娘とのあいさつ。とりあえず"やさしく"話しかけてみよう。
娘：私みたいな可愛い娘とあいさ

つできるなんてお父さんは幸福者ね。

一同：むううう……。

犬：（苦笑）。さ！　気を取り直して、スケジュール入力といきましょうか。

魔：うんとねぇ…、どうしようかな。生意気だからプライドを落とそう！　…ということは、"子守り"に決定。

ロ：じゃ、オレはメイドかな。

犬：そうきたか。オレはプライドを上げるためにダンス教室！

魔：オイ！　なぜ、そこでプライドを上げる！　きさまぁぁ！

犬：いやー、なんっちゅーか、生意気な娘が好きなのよ。

ロ：あんた……。

——と、まったく息の合わぬ3人が組み上げた1年間（24フェーズ）のスケジュールは——

子守り・メイド・ダンス教室・家事手伝い・自由行動・ダンス教室・子守り・子守り・家事手伝い・行儀見習・メイド・バカンス…といった具合で、バイト3項目、お勉強3項目、お休み2項目の中から苦労（？）してスケジュールを入力して実行！　しかし…。

魔：なんかさぁ、このレーンって個性がないよね。

犬：なにせ、没落貴族の娘ですからねぇ。元貴族というプライドだけは人一倍強いから、汗水流して働くなんて、チャンチャラおかしいんじゃないですか？

ロ：それにしたってメイドのバイト成績はヒドすぎだよ。働いた日数が0日ってのは…、ローズ夫人に「ひどい」って吐き捨てられちゃうし。

犬：うーん、確かに。本を読んだり、人の家の酒を勝手に飲んだり、テーブルに足をかけて大の字で寝たり…。さすが「大物」って感じですね。

魔：でも、子守りや家事手伝いあたりのバイトは順調にこなすし、お勉強コマンド全般もそれなりの成績を残してくれるんだから、まんざら悪い娘でもないんじゃないかなぁ。

犬：でしょ？（やけにうれしそう）。

ロ：でも、ちょっとヤバイ雰囲気だよ。娘が苦痛に満ちた表情で「お母様〜」って言ってるし。

魔：あっ、ほんとだ。

犬：やべぇ。しばらく"お休み"をスケジュールに組み込まなかったんじゃない？

ロ：だよね。案の定、娘がパジャマ姿になって病気になっちゃったよ。

犬：誰だよ、お休み入れなかったのは！　オレはパパとして情けないよ。

魔：なに言ってんだか。キミがキチンとチェックしないとダメでしょ！　担当ライターなんだし！

犬：悪いのはオレか？　まったく納得いかねぇ！

ロ：いーや、（犬）が悪い！

魔：そうそう。

犬：なんだと〜！　あんたら鬼やぁ。

こうして、チームワークのかけらもない3人パパのおかげで、娘は悲惨な1年を送ったそうな。つづく。

DRAGON KNIGHT 4

完成間近！　いよいよ見えてきたPS版『ドラゴンナイト4』の全貌を、バトルとイベントの両面からチェックするぞ。アレンジされてパワーアップしたPS版に期待集中だ!!

ドラゴンナイト4

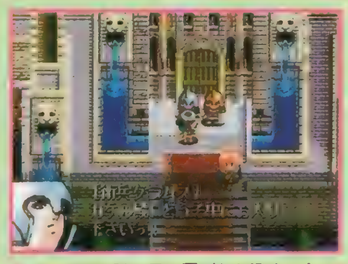
ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月予定		

ステキな恋と冒険がキミを待つ!!

ドラゴンナイト4
プロローグ

神の血を受け継ぐヤマト・タケル。その勇者に1人の息子が誕生した。名はカケル。父そっくりのカケルは、ヤンチャながらもすくすくと育ち、彼が15歳の誕生日を迎えたある日、タケルの元にソニアの街に住んでいる戦友のバーンから1通の手紙が届いた。手紙の内容は、正体不明の男が自らをドラゴンナイトと名乗り、世界を戦火に巻き込もうとしている。その男を倒すため、協力してほしい……というものだった。タケルはこれをいい機会と思い、息子のカケルをバーンの元へ向かわせるのだった……。

美少女ゲームの火付け役といえる、パソコンの人気シリーズ「ドラゴンナイト」。「1」と「2」は3Dダンジョンのロールプレイングゲームで、「3」になりオーソドックスなRPGに変化。そして、今回PSに移植される「4」は、今までのシリーズとジャンルが異なり、ストーリー性を重視したシナリオSLGとなっている。



▲この世界に謎の黒い霧がたち込め、人々を石に変えてしまっているらしい。

ゲームの流れは、主人公カケルが目的の街や村へ立ち寄り、イベントをクリアして仲間を増やしていく。街と街の間に戦闘パートが用意されていて、カケルたちをジャマするルシフォン軍と戦い、戦闘に勝つと次の街へ行けるようになる。街にはさまざまなイベントが用意されていて、そのほとんどが登場する女の子たちに関するものなんだ。イベントの中には、ちょっとドキッとするようなビジュアルもあり、お楽しみがいっぱいだぞ。また、登場する美少女たちだけに注目しがちだけど、ストーリーがとってもよく練られた作品なので感動すること間違いなし！

©バンプレ企画 1996©BANPRESTO 1996©ELF 1994

BATTLE SYSTEM

【次の目的地へ行くために戦う、戦闘パート。ＳＬＧの形式で戦闘が展開していくが、初心者でもクリアできる難易度なので安心してプレイできるぞ。】

ＰＳへの移植の際、一番変更されたのが戦闘パートだ。マップやユニットのグラフィックがすべてリニューアルされ、戦闘シーンのアングルも変わり、攻撃のエフェクトが派手になっているぞ。

基本ルールは、各マップごとに決められたターン数内に敵を全滅、あるいは次の目的地を占領すればクリアすることができる。マップにはいろいろな地形や敵の部隊が用意されているので、戦略性も高いのだ。また、戦闘で死んでしまったユニットは復活できず、以後のイベントが起こらなくなってしまうので慎重に戦う必要があるぞ。

▲これが、フィールドマップ。ユニットを配置して、敵との距離や地形を考えながら移動していこう。

▲剣士系などの直接攻撃を得意とするユニットは、間接攻撃が得意の弓使い系や魔法使い系を守るように移動していこう。

▲ドラゴン部隊を率いる敵の隊長が、炎による攻撃を仕掛けてきた！　ピンチッ!!

▶ＰＳ版の戦闘シーンには、パソコン版にはなかった、ド派手なエフェクトが追加されている。これは、敵が放った必殺技だ。

すべてリニューアル

多彩なユニットの種類

各ユニットは９人一組の部隊で編成され、その部隊の隊長がやられてしまうとユニットは全滅になってしまう。部隊には、直接攻撃を得意とする剣士系、中距離攻撃がメインの弓使い（エルフ）系やドラゴンナイト系、遠距離攻撃で離れた敵にダメージを与えられる魔法使い系などいろいろ。

各職業には戦闘時の相性が設定されている。たとえば、空を飛んでいるドラゴンナイト系には弓使い系の部隊が有利だし、間接攻撃のみの魔法使い系には剣士系が効果的だ。敵の動きに合わせて、こちらも戦略を立てよう。

◀仲間にしたら、まずステータス画面で職業をチェック。

◀間接攻撃ができる部隊は、実戦で超有効なのだ。

お気に入りのキャラクターをドンドン強くするのだ!!

主人公のカケルを含め、仲間にしたキャラクターは、戦闘やアイテムによって攻撃力や守備力を上げることができるんだ。キャラクターの成長は個別にできるので、ごひいきの女の子をスーパーキャラに育てることも可能。また、間接攻撃系のキャラクターを育てておくと、あとの戦いがグ〜ンと楽に展開するぞ。

Level UP!

▲敵を倒して経験値を得れば、その場でレベルアップすることができる。戦闘では、攻撃力と守備力を強化することが可能で、１レベル上がるだけでもかなり戦力に差が出るぞ。

◀フィールド上に、ステータスを成長させる種があることも……。

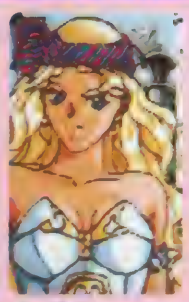
◀集めた種は、育てたいキャラに使うといいぞ。

▶街の中にも種が隠してあるのだ。いろんな場所を探せ!!

EVENT

ここでは、序盤から中盤にかけて訪れることになる、街や村でのイベントをまとめて大紹介！　とくに、仲間にできる女の子キャラクターにスポットを当ててみたので、今からお好みのキャラクターをチェックしておこう！

❶ Lavinia ラビニアの街



ネプチューン

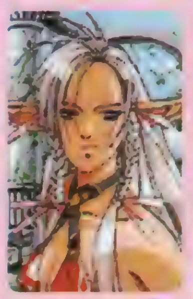
この街で出会うネプチューンは、男勝りの性格をした漁師の娘。家族をルシフォン軍に殺されているため、どこかの部隊に入れてもらい、両親の敵を討ちたいと願っているんだ。彼女は剣術に長けているので、最前線で激しく戦うことになる。

◀精悍な顔立ちのネプチューン。姉御肌で頼りになるのだ。

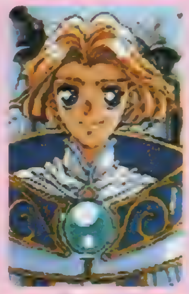
▶月をバックに、エトとナターシャがいい雰囲気。クーッ。

❷ Trianon トリアノンの村

ここはエルフの暮らす村。しかし、この村もルシフォン軍に襲われ、ほとんどのエルフが死んでいる。その中の生き残りの１人がマルレーネで、弓による攻撃を得意としている。



マルレーネ



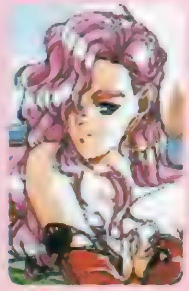
サ　ラ

◀マルレーネが心を許し、カケルに抱きつくシーン。

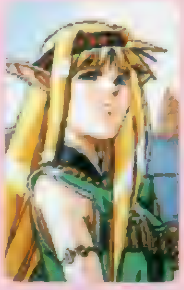
▶PSオリジナルキャラのサラが、パーティに合流したところ。

❸ Seabase シーボーズの港町

港に面したシーボーズ。ここでは、酒場で働くちょっとハデめの踊り子のパンドラと、弓使いのメイフェアかクラリスが仲間になる。メイフェアとクラリスは二者択一だ。



パンドラ

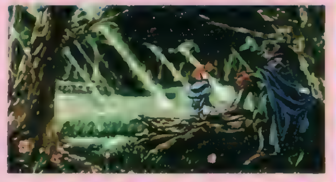


メイフェアorクラリス

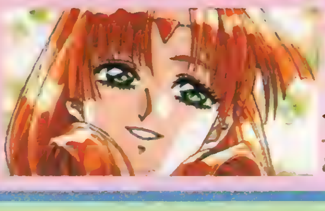
◀パンドラは踊り子といっても、戦闘では剣士部隊になるのだ。

❹ Karape カラープの港町

３週間の船旅の終着地点は、漁港として栄えるカラープの港町。この町では仲間にできるキャラクターはいないが、エトが寝ているメイフェアを襲う（!?）ところをのぞき見するイベントがあり、ちょっとドキッ♥

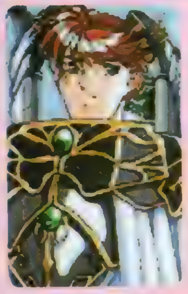


▲ま、まさかエトがメイフェアの寝込みを……。こんなところも冒険なのかな？



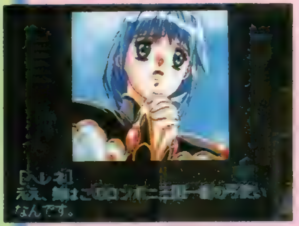
◀エトと話をして、感無量といった感じのナターシャ。カケルとしては悔しいよね。

❺ Rumboni ロンボニ王国

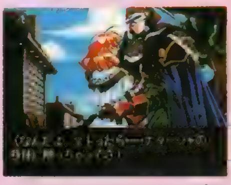


ビアンカ

お城があるこの街では、王様に仕える剣士のビアンカが仲間に加わる。彼女は立派な鎧をまとっているが、どうも言葉使いがヘンで素性が怪しい。しかし、黒い霧で石化してしまった国を救うためカケルとともに戦う！



◀街に入ると、1人の少女が助けを求めてくるが……。

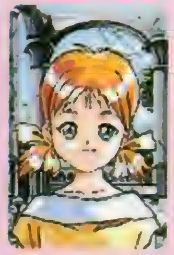


▲またしてもエトのヤツが、女の子を誘惑している。

▼1人で落ち込むマルレーネ。優しく言葉をかけてあげよう。

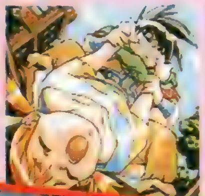
❻ Michell ミシエルの街

おじいちゃんの敵討ちを望む少女ロザリンドと、脚線美を自慢する女忍者のセイラがこの街で仲間になる。ロザリンドは、大砲を使っての間接攻撃が得意。



ロザリンド

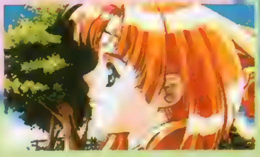
セイラ



◀大砲に乗って登場のロザリンド。

◀自分に自信がないのか、ネレイドが寂しそう。

▶ナターシャとの間には、いつも距離が……。



❼ Hobbit ホビットの村

▲う、うは〜♥　なんてオイシイハプニングなんでしょ。ドキッ♥

◀爆弾の取り扱いに失敗して、真っ黒焦げになってしまったジーナ。

爆弾の扱いが得意なホビット族が暮らす、ホビットの村。ここで仲間になるジーナは、ホビット族ながらも爆弾の扱いが苦手で、いつも火薬の分量を間違えて暴発させてしまうドジな女の子。身体は小さいけど、これでも立派な工作部隊の隊長なんだ。カワイイよね。

ジーナ

親密イベント

PS版だけのオリジナル要素

PS版「ドラゴンナイトⅣ」には、パソコン版にはない"親密イベント"というオリジナル要素が追加されている。このイベントは、仲間にした女の子たちを各街や村のデートスポットに誘って、個人的に会話をすることができるもの。何度も同じ女の子を誘うと主人公に対しての好感度が上がり、会話の内容も段々と変化していくんだ。親密度によって、今後のストーリー展開にも影響が…!?

▲街にあるハートマークの場所がデートスポット。誰を誘おうかな？

◀好感度が上がると、女の子の表情が赤らんでラブラブな感じになるのだ。

◀女性キャラをドンドン仲間にして、デート、デート

◀▲登場するキャラが、美女ばかりだから目移りしちゃうよね。親密になるとどうなるのか楽しみ♥

Refrain Love

リフレイン ラブ

〜あなたに逢いたい〜

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart.

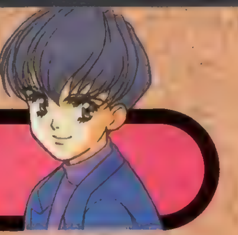
青春ドラマが描かれる

来春のあなたに向けてリバーヒルが新たに贈る新感覚の恋愛SLG。大学卒業をひかえた、6人の仲間たちとのすばらしい純愛キャンパスライフを体験しよう！

リフレイン ラブ
〜あなたに逢いたい〜

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	リバーヒルソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年3月予定		

©1997 Riverhillsoft inc.※画面は開発中のものです。



♥男女6人＋あなたの純愛キャンパスライフ

主人公（プレイヤー）は桜咲町に住む男子大学生。ゲームは、卒業を控えた4年生の6月末から12月24日のクリスマス・イブの夜までを追っていく。これまでの恋愛SLGは、たいてい高校生が主人公だったのに比べ、『リフラブ』では大学生活が舞台と、ちょっと上の年齢になっているのが特徴。もちろん、繰り広げられる恋愛模様も、それなりに複雑なものになってくる。

キミの友人となる男女3人ずつのメインキャラクターにキミが加わり、7人というある意味、半端な数になることで、微妙な人間関係が展開していくのだ。

そして、クリスマス・イブの告白の後に迎えるエンディングでは、それぞれの3年後の生活が語られる。誰と一緒にいるのか、どんな進路につくのか、すべてはキミの行動しだいだ。

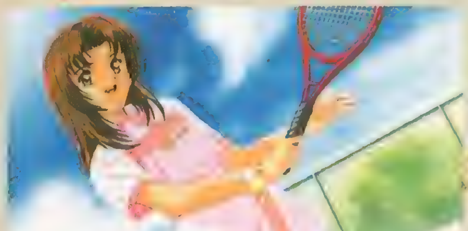
◀半年間の大学生活の中、7人の男女の関係はどのように変化していくのか

それぞれの想いを込めて…

◆メインキャラクター◆

キミの友人となる6人の男女。キャラクターデザインは『卒業Ⅱ』でもおなじみのこばやしひよこさんだ。

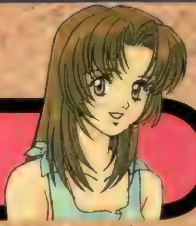
♥佐倉 朋美
TOMOMI SAKURA



桜咲女子短期大学の2年生。ある日、主人公が偶然出会った理想の女性。合コンで再会し、お互い知り合うことになる。スポーツ好きで、フツーのお嫁さんになるのが夢という女の子。今のところ、恋人はナシ。

♠矢茂 哲哉
TETSUYA YAMO

夜にはクラブでＤＪをしている、大学4年生。見た目どおりの容姿で女の子にもモテるが、本人はわりと硬派で、女の子に対してもマジメ。正義感が強くケンカっ早いところもある。



♥『リフラブ』キャンパスライフのすすめ

ゲームの進行は、1日を朝、昼、夕、夜に分けて、1つの行動ごとに時間が進むようになっている。行動の基本は"外出"と、自宅での趣味コマンドによる"自己鍛錬"。友だちに"電話"で明日の約束をしたり、次週からの"アルバイト"の契約をすることもできるぞ。行動選択のコマンドは、すべてアイコンで表示。現在の時間帯は、日付表示の下にあるタイムバーの色によって知ることができる。キミはこの町で自由に行動しながら、半年間を過ごすのだ。

この桜咲町がキミの生活空間

▶町は東西南北4つのエリアに分けられている。マップ上の建物も細かく描かれており、リアルな空間が構築されているのだ。

住人たちとの出会いも…

◀メインキャラのほかにも、20人のサブキャラが登場。バイト先で知り合う女の子や、友だちの妹などがいるぞ。

基本システム

街を歩く！

外出先では友だちに出会ったり、思いがけないイベントに遭遇することも。時間帯によって出会える相手も変わるので、TPOをよく考えて移動しよう。

◀それぞれの行動パターンによって、会える場所はわりと予測できる。

趣味で自己鍛錬！

自宅で趣味コマンドを実行すれば、自己パラメータを上げることができる。趣味のコマンドは"リフレッシュ""論文制作""ビデオ鑑賞""音楽鑑賞"の4種類だ。

◀パラメータは比較的簡単に上げられるが、家にいるばかりではつき合いが……。

デートの約束！

友だちに電話をかけて、翌日の約束をする。女の子ならデート、男友だちなら遊びにいくということになるぞ。男同士のつき合いも、ちゃんとしておかないとダメだ。

◀行き先は電話のときに選択できる。すっぽかさないように気をつけよう。

お金はバイトで！

アルバイトを数種類の中から選択する。バイト先ごとに、曜日と時間帯が決まっており、その時間になると自動的にバイト先へ行くようになっているぞ。

◀バイトの契約は、週ごとにやめたり、変更することができる。

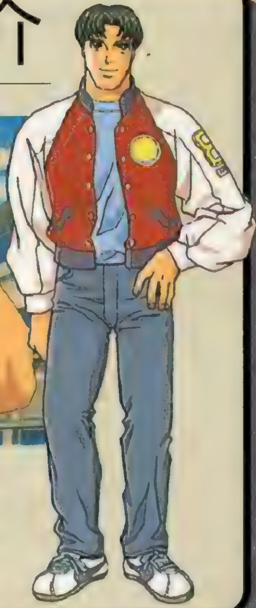
♥ 結城 蘭

RAN YUKI

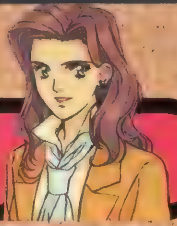
なおさんの喫茶店でバイトをしている、主人公の幼なじみ。男勝りの勝ち気な性格で、いまいち色気に欠けるのだ。服装もボーイッシュでスカートを履くことはないが、ファッションなどの流行には敏感。

♠ 佐藤 昴介

KOSUKE SATO



スポーツ万能にして成績優秀の、優等生タイプ。性格もとてもマジメで、そこが彼の長所であり、短所にもなっている。恋愛問題に関しても一本気で、つねにストレートな行動をとる。



♥3つのパラメータのバランスがポイント

「リフレインラブ」の最大の特徴の1つが、画面右上に常に表示されている3つのパラメータ。これは、女の子との愛情、男友だちとの友情、キミの所持金を表したもので、友だちと会ったり、イベントが起きるごとに変化するパラメータをビジュアル的に確認できるようになっているのだ。これらのパラメータのバランスは、エンディングに大きく関わってくる。女の子と遊んでばかりで、男友だちと疎遠になったり、バイトばかりでお金はたまったけど、友だちとのつき合いはさっぱりなんてことだと、いいエンディングは見られない。シンボリックパラメータはキミの幸せキャンパスライフのシンボルだ！

▲それぞれのマークの中に溜まっている色の量で、現在の状態が一目瞭然。

愛情

◀女の子3人からの愛情の合計。やはり、3つの中でも最重要といえるでしょう。それぞれの愛情は、会ったときの態度で確認するしかない。

友情

▲男から人気のないヤツは、女の子にも好かれないもの。たまには男友だちとも遊びに出かけよう。

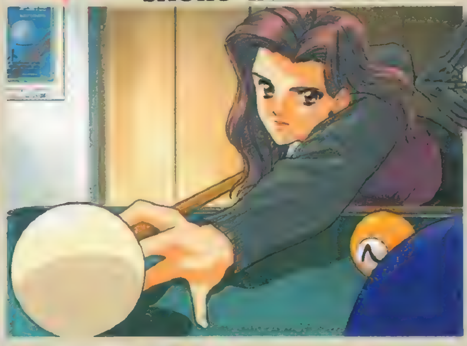
お金

▲お金がないと遊びに行くこともできなくなってしまう。デートでは、おごりかワリカンかの選択も…。

自己鍛錬も大切

▲もちろん、5つの自己パラメータもしっかり上げておかないといけない。イベントによっては、自己パラメータで展開が変化することもあるぞ。

♥ 高宮 祥子
SHOKO TAKAYAMA



高宮グループの社長令嬢だが、恵まれすぎた生活環境に反発して、家を出てひとり暮らしをしている。恋愛経験は多いが心は満たされておらず、自分らしい生き方を模索している最中だ。

♠ 榊 泰蔵
TAIZO SAKAKI

コテコテの関西人。根っからの女好きだが、ごらんのとおりの三枚目だ。金銭問題をはじめ、主人公を頼ってくることも多いトラブルメーカー的存在である。結城蘭に片思いしている。

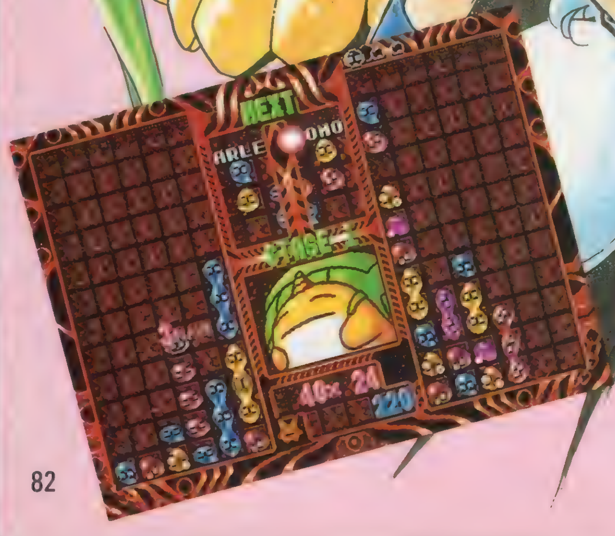
ぷよぷよ通 決定盤

いよいよPSで
アルルとカーくんの
大活躍が見られるぞ！

発売日が目前に迫ってきた、PS版『ぷよぷよ通』。そこで今回は、どんなときでも必ず役に立つワンポイント攻略に加えて、これまで『ぷよぷよ』シリーズを手がけてきたコンパイル開発スタッフの特別インタビューをお届けしよう！

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

アーケードをはじめとする他機種で、もうすっかりおなじみの『ぷよぷよ』は、上から落ちてくる〝ぷよ〟を、4つ以上くっつけて消す落ちモノPZGだ。今回PSで初登場するにあたって、練習モードや全36キャラと対戦する〝通〟モードなど、豊富なゲームモードが追加された。もちろんCOMとの対戦の前には、主人公アルルと敵キャラとの愉快な漫才デモが、新録音の音声によって楽しめるぞ！



ぷよぷよ通 決定盤

ジャンル	PZG	価格	¥4,800
メーカー	コンパイル	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	11月15日		

『ぷよ』初心者を脱出するためのポイント集

ここでは、PS版で初めて「ぷよぷよ」にチャレンジするという人のために、ちょっとした攻略のポイントをいくつか紹介しよう。いずれも『ぷよぷよ』をプレイするうえで基本となるテクニックだけに、ぜひマスターしてほしい。PS版に収録されている〝とことんぷよぷよ〟モードは、上から落ちてくるぷよをただひたすら積み上げて消すだけのモードだから、効率よく連鎖するぷよの積み方を練習するには最適だ。

◀「ぷよぷよ」の醍醐味ともいえるのが、プレイヤー同士で対戦する〝ふたりでぷよぷよ〟モードだ。ぷよを積むスピードや連鎖を開始するタイミングといった、奥の深いかけ引きを楽しむことができる

▲COMキャラと対戦する〝ひとりでぷよぷよ〟モードでは、3～4連鎖くらいの攻撃を狙って出せるようになるだけでも、かなり楽に戦うことができるはずだ。

ポイント1：これが基本！ 階段積みを覚えよう！

連鎖消しを仕掛けるうえでの、基本中の基本ともいえるテクニックが、この〝階段積み〟だ。これは、同色のぷよを縦に積み上げた列をいくつか並べておき、その上に隣接する列と同じ色のぷよを置いておくというもの。最初の列が消えると、その上に置かれたぷよが下に落ち、隣の列にくっついて連鎖していくのだ。右のパターン①で紹介しているように、縦に3つぷよを積み上げた隣にぷよを1つ置くのが基本だが、ぷよが落ちてくる順番にあわせて、パターン②のような2個積みやパターン③の1個積みをうまく組み合わせて、臨機応変に対処できるようになれば完璧だ。ぷよを積む際には、うっかり連鎖を開始する地点にまでぷよを積んでしまわないよう注意すること。これに慣れれば、4～5連鎖は狙えるようになる！

パターン①

◀縦に3つ同色のぷよを積み上げた列を作り、その列の上に隣りの色のぷよを1個以上置いておく。写真の例だと、左端の列に緑色のぷよを落とすことで、5連鎖が発生するのだ。

パターン②

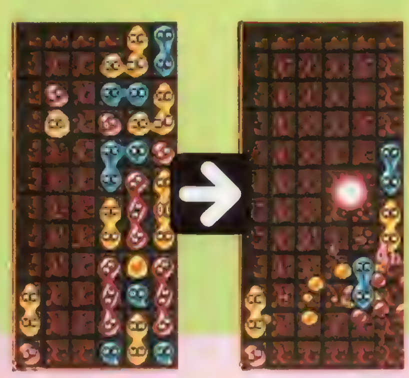
◀こちらは、ぷよ2個の土台に2個のぷよが落ちてくるという形だ。おじゃまぷよなどでパターン①の積み方を失敗したときは、こちらの積み方に切り替えるとよいだろう。

パターン③

◀ぷよ1個の土台に3個のぷよが落ちてくるという、パターン①とは正反対の形だ。狙って積むのは難しい形だから、他のパターンと組み合わせて使うのがベストだ。

ポイント2：フィーリング連鎖

「うまく積めない」という人には、〝フィーリング連鎖〟がオススメだ。これは、ぷよを適当に積み上げたら、なるべく下のほうから消すというもの。これだけでもうまくツボにはまれば、かなりの数の連鎖が発生するのだ。ただし、狙って積むわけではないから、期待しすぎるのは禁物！



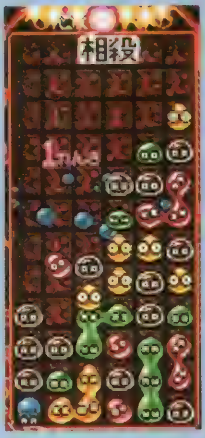
◀ぷよは、左から3番目の列の上から落ちてくるので、この列にはなるべくぷよを積み上げないようにしておくこと。そこで、右3列に集中してぷよを積み上げていくと、連鎖開始にも便利だし効果的だ。通称〝かえる積み〟と呼ばれるこの積み方は、覚えておいて絶対に損はないぞ！

ポイント3：「相殺」を利用せよ！

『ぷよぷよ通』で導入された重要な要素に、おじゃまぷよの相殺がある。これは、相手から送られたおじゃまぷよと、こちらが送ったおじゃまぷよとが、互いに打ち消しあうというものだ。おじゃまぷよが落ちてくる前に、なるべくその数を減らすようにしておこう。

「相殺のポイント」

①相手が連鎖を実行したらこちらも連鎖で対抗せよ！
②連鎖数が相手より多ければ、相殺後に反撃できる！



◀おじゃまぷよは、いったん画面の上部に蓄積されるから、落ちてくる前にできるだけ相殺しておこう。

©COMPILE 1996

PS版「ぷよぷよ通 決定盤」
発売記念スペシャルインタビュー

本誌では、コンパイルのゲーム開発を統括している谷田氏に、直撃インタビューを行った。PS版『ぷよぷよ通』製作に関するお話はもとより、『ぷよぷよ』誕生の秘密から今後の予定まで、数々の貴重なお話を聞くことができた！

PROFILE 株式会社コンパイル
●取締役　開発本部長
谷田貴史氏
今回のPS版では、ディレクターとして陣頭指揮にあたっている。

社内で声優教育を実行!?

――コンパイルとしては、今回の『ぷよぷよ通』でPSに初参入となるわけですが。

谷田：初めてのハードっていうのは、どんなゲームジャンルでも苦労がありますよね。この作品でとくに苦労したのは、サウンド関係でしょうか。漫才デモだけでも、かなりのサンプリング音声を使用していますから。

――漫才デモといえば、『ぷよぷよ』シリーズではコンパイル社員が声優として出演するのが恒例となっていますよね？

谷田：社員が出演することについては賛否両論があるのですが、「じゃあ、オレたちがうまくなればイイじゃないか！」みたいな話になりまして、今回からは社員にもボイストレーニングを行っているんですよ。専任の担当がアナウンス教室で勉強してきたことをほかの社員に教える形なんですが、これからは社員の中から本格的に声優が育っていくかもしれませんね（笑）。

――PS版の特徴としては、漫才デモの音声が新録されたのに加えて、「ハイテク攻略法」の実写ムービーもありますが？

谷田：東京おもちゃショーのゲーム大会で優勝したぷよマスターと、「ばよえ～んツアー'96」のぷよマスターの2人が対戦して、彼らにそのテクニックを解説してもらった様子をビデオに収録したんです。『ぷよ』ってゲームは、まず最初に連鎖の組み方を覚えるって段階があるんですけど、それを過ぎると今度は、相手とかけ引きしながら戦略を組み立てていくようになるんです。このムービーでは、その辺のテクニックを見せられればと。スゴイ連鎖が登場しますから、それだけでも気持ちいいですし、ある程度の上級者になると「あっ、そういうテクニックがあるのか」って気づいてもらえると思います。

――連鎖開始のタイミングなどは、言葉で説明するのは難しいですからね。

谷田：実際、7～8連鎖を組んじゃうと、それだけで勝っちゃいますから、それを喰らう前に何か対策を取らないといけない。そこで、かけ引きが生まれるんです。この辺りが、『ぷよぷよ』の本当のおもしろさだと思います。ただ、かけ引きを楽しめるようになるまでには、かなり練習を重ねる必要がありますよね。だから今回、PSで初めて『ぷよ』をプレイする人のために〝とこぷよ〟モードを用意して、ここで連鎖を組む練習ができるようにしています。PSってハード自体、かなりプレイヤーの裾野が広いですから、今まで『ぷよぷよ』をやったことがないっていう人もかなり多いと思うので、そういう人たちにもぜひ、プレイしてもらいたいですね。

対戦重視のゲームシステム

――ここで改めて、『ぷよぷよ』というゲームが誕生したいきさつを聞かせてもらえますか？

谷田：いちばん最初は、スゴく漠然と、落ちモノＰＺＧを作ろうという話だったんです。それで、同じ数字が合ったら消えるとか、いろんなシステムを試していくなかで、「四角いブロックを落としたりするよりは、『魔導物語』でこういうキャラがあるんだから」って、社員の中から誰ともなく意見が出てきて、じゃぁ〝ぷよ〟を落としてみよう、と。ゲーム的には、対戦中に相手のところに〝おじゃまぷよ〟を降らせるという発想が出てきたところが、一番大きな転換期だと思います。落ちモノPZGというジャンルで、対戦っていうスタイルを確立したのは、おそらく『ぷよ』が最初でしょうね。

――最初はファミコンのディスクシステムやMSX2

▲谷田氏は、終始にこやかに内に秘めた大いなる野望を語ってくれた。

で発売されたわけですが、人気が拡がったのは、やはりアーケード版からですか？

谷田：アーケード版をロケテストに出したとき、こちらがビックリするくらいのインカムがあったんです。それで、これならいけるっていうことになったんですが、そのあとはもう、アッという間です。じつは、アーケード版を作る際にポイントにしていたのが、COMとの対戦なんですよ。２人揃わないとできないゲームじゃ面白くないし、１人で〝とこぷよ〟みたいな形で延々とやるのも、練習にはなるでしょうけど面白味がない。人間の代わりをするCOMとの対戦がうまくいくかどうかがゲームのポイントになるだろう、とは思っていたんです。それがなんとかうまくいって、予想以上のインカムがあったんで、これならいけるって。

——そして２年後に、続編の『ぷよぷよ通』の登場となるわけですが、こちらは？

谷田：『通』っていうのはアーケードの通信筐体に引っかけてるんですが、対戦格闘ACTのようにプレイヤーが乱入できたりするシステムをやってみよう、ということで。そのときに新しいルールとして導入されたのが、「相殺」です。これによって、ゲームによりいっそう戦略性が生まれることになったので、かなり完成度が高くなったっていう自負がありますね。とにかく『ぷよぷよ』という作品は、誰かが率先して組み立てたというよりは、社員みんながなんだかんだいいながら盛り立てていった、そういう集団のパワーみたいなものが大きいんだろうな、と感じています。

魔導キャラは今後も活躍！

——ところで、『ぷよぷよ通』でPSに初参入したわけですが、コンパイルの今後の予定はどうなっているのでしょうか？

谷田：PSでも企画は進んでいるのですが、まだお話できる段階ではないですね。とりあえずお話できることとしては、今回発売されるPS版を使用したゲーム大会を、これから開催する予定になっています。

——以前に本誌でも紹介したのですが、『魔導物語』をPSに移植してほしいという意見が、かなり多いようですが？

谷田：『魔導物語』に関しては、いずれ何らかの形でコンシューマー機のほうにも持ってきたいと思ってはいるんですが…。『魔導物語』というゲームが母体として存在し、そのキャラを活用する形で作られたのが『ぷよぷよ』ですが、『ぷよ』以外にも今後、魔導キャラを使ったゲームはどんどん展開していきたいと考えています。ただコンパイルとしては、それが必ずしも『魔導物語』というゲームそのものでなくても構わないというところはあります。魔導キャラっていう俳優がいて、彼らがゲーム以外も含めたいろんなものに登場してくるっていうスタイルを作ることができればいいな、と考えてはいるんですけれど。

——コンパイルでは、以前はメガドライブなどで『アレスタ』シリーズといったSTGをリリースされていたわけですが、こちらのほうはどうでしょうか？

谷田：STGといえば、なんといってもコンパイルの金看板ですよね。とはいえ、その看板を覚えている層がかなり減ってきているとは思いますが(笑)。ですので、この辺でちょっと刺激を与えて、みなさんに看板を思い出してもらおうかな、と考えたりもしています。今後を楽しみにしていてください。

——それでは最後に、本誌読者に対してなにか一言、メッセージをお願いします。

谷田：PS初登場の『ぷよぷよ』ですので、ものは試しで遊んでもらえれば、その奥の深さがわかってもらえるかな、と思います。まずはとにかく、ゲームを触ってみてください。そうすればきっと、ハマってもらえるはずです。あとは練習すれば、ゲーム大会もたくさんありますので、そちらにもぜひ参加してみてください。

——どうもありがとうございました。

ゲーム以外にも拡がる『ぷよ』世界

広島県内にあるコンパイル直営ショップ〝元祖ぷよまん本舗〟には、ユニークなキャラクターグッズがズラリと揃っている。なかでも注目したいのが、今や広島名物としてすっかり定着した〝ぷよまん〟をはじめとする、魔導キャラを型どった食品の数々だ。これから年末に向けては、今年も〝ぷよ〟の形をしたクリスマスケーキが登場する！　これらの商品については通信販売も行われているから、興味のある人はぜひ問い合わせてみてほしい。〝ぷよまん本舗〟のほうも、広島県外では初の出店となる博多支店がオープンするなど、いよいよ全国展開の日も近い!?

ぷよがクリスマスケーキで登場!!

広島名産といえば

ぷよまんとカーまん!!

▲▶表情豊かな〝ぷよまん〟は、修学旅行のおみやげとしても大人気だとか。こんがり焼けたキツネ色がけっこうリアルな〝カーバンクル饅頭〟との、詰め合わせセットも、登場しているぞ！

通販の問い合わせは……
㈱コンパイル 通信販売部
☎082-263-6302（月〜金　9：15〜18：00）

魔法少女 プリティサミー

前編2話分のストーリーを大紹介!

いよいよ完成に近づいてきたPS版『プリティサミー』、今回はそのストーリーと戦闘システムを大紹介。しかも、プレゼントあり、4コマありとサービス満点の内容だ！

パソコンからの移植作『魔法少女プリティサミー』は各1話完結で、TVアニメ仕立てのコマンド選択式AVGだ。ゲームはツボをついた選択をするとサクサク進んでとてもテンポがいい。しかし、的を外せば外すほど、随所に隠された数々のボケとギャグを味わえるのだ。また、寄り道をすることでしか入手できない"いいモノ"も用意されている!!

23話 お爺ちゃん襲来!! 嵐を呼ぶ玉の輿争奪戦!!

今日も平和な河合一家に降って湧いた大騒動。突然訪ねてきた祖父勝仁が、今日明日にも天地を跡取りとして、岡山に連れ帰ると言いだしたのだ。当然断る天地だったが、話は天地の嫁探しへと急展開。こんなおいしい話を阿重霞と魎呼が聞き逃すはずもなく、玉の輿を賭けた熾烈な争いが始まった。そこへ研究費目当ての鷲羽ちゃんや、自称天地の恋人という謎の美少女まで加わって大パニックに……。

▶突如現れた天地の恋人!? でも、この人誰かさんに似ているのだ（笑）

◀天地と結婚すれば、もれなく岡山の大富豪。阿重霞と魎呼の争いはさらにエスカレート！

▲ファン必見の大ボケシーン。天地の嫁の座を賭けて、2人の暴走は止まらない……。

◀鷲羽ちゃんの爆弾発言！小脇に抱えている人形みたいなのが天地の隠し子？

◀ミサは、あらゆるモノを"ラブラブモンスター"に変えてしまう魔法を使う。

24話 大いなる陰謀!! マジカル神我人が登場よ❤

昼飯時に行方不明の天地を探して校内をうろつく砂沙美は、旧校舎の実験室で囚われの天地を発見する。犯人の鷲羽は、天地を餌にサミーをおびき出して、魔法の力を解明すると大はりきり。仕方なくサミーに変身して、鷲羽の挑戦を受ける砂沙美だが、そこへ鷲羽と因縁浅からぬ科学者神我人が乱入してきて……。

◀なんと、天地がサミーをおびき寄せるための人質に（笑）。

◀校内の一室から異様な"力"が感じられた。この部屋には一体何が……。

▼舞台が変わっても、鷲羽ちゃんのマッドぶりは健在だ！

魔法少女プリティサミー
PART 1 In the Earth

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	12月予定		

©AIC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX ©AIC SPIRITS

POINT 戦闘システムをチェック!!

ピクシィミサが次々と差し向ける〝ラブラブモンスター〟との戦闘はターン制だ。行動決定には時間制限があって、もたもたしていると一方的に攻撃されてしまう。間合いを取りつつ、パンチにキック、防御やダッシュを駆使して相手をノックダウン、2ポイント先取した方が勝ちとなるぞ。また、必殺技メーターが溜まれば、必殺の〝プリティーコケティッシュボンバー〟を使うこともできるのだ!

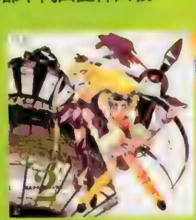
◀パソコン版では色の変化でのみ表示していた〝カウント〟が砂時計に変更された。このようにPS移植にあたって、戦闘時の画面レイアウトが全般的にわかりやすく改良された。

PS化記念!! サミーのことなら電撃におまかせ!!

TVシリーズの放映も始まって、アニメにゲームにと、衰えを知らない『サミー』の快進撃を、DPSが全面的にバックアップ。『サミー』応援プロジェクトの第1弾として今後開発元のスタッフのご好意による4コママンガを連載してゆくぞ。さらに今回は『サミー』ファンが泣いて喜ぶアイテムをプレゼント。これからも、特典いっぱいのおいしいキャンペーンを展開してゆくので期待するのだ。

PS版発売記念のBIGプレゼント

PS版『プリティサミー』の発売を記念して、パイオニアLDCから超太っ腹なプレゼント! OVA『サミー』のサウンドクリップと1、2話収録のLD、そしてCDの計4点をセットで3名に。またビデオテープとCDの4点セットを2名にプレゼントする。希望者はハガキに住所、氏名、電話番号を書いて、次の宛先まで応募してね。〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃プレイステーション編集部「PSサミープレゼント♥」係。しめ切り12月8日(当日消印有効)。



PS版で遊ぼう!の巻

宝魔ハンターライム PAINT MAKER

宝魔ハンターライム ペイントメーカー(仮)

ジャンル	デジタルアニメーション	価格	¥4,900
メーカー	アスミック	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年1月24日予定		

抱腹絶倒のシナリオと実力派声優の熱演、そして効果的に盛り込まれたアニメーションで人気を呼んだ『宝魔ハンターライム』が、ファンの要望に応え装いも新たにスタート！　新要素もふんだんに盛り込まれたリニューアル『ライム』を今回は徹底紹介するぞ。

より遊びやすく、ハイクオリティに！

要所要所で「話す」「考える」「見る」などのコマンドを選択して、物語を進めていくというゲームスタイルなど、基本的な部分は前作とあまり変わっていない。だが、CG作成用のペイントツールを導入することで、プレイヤーが「妖怪のデザイン」という形でゲームに関われるなど、ユーザー参加型ゲームへと進化しているのが大きな注目ポイントだ。

さらに、グラフィックやアニメが大きくグレードアップし、色数が大幅に増え、動きもよりなめらかなものになっている。今度のゲームでは今まで以上にかわいく色っぽいライムやみづきに出会えるぞ。

POINT 1 ANIMATION&GRAPHIC アニメーション&グラフィック

前作まではパソコン版のグラフィックを基にしていたため、色数などの面で不満が残ったが、今回はすべてのグラフィックを3万2千色使用のものに完全リメイク。前作とは比べものにならないほど、緻密で鮮やかな画面となっているのだ。アニメ部分も前作までのムービー形式から、開発元のサイレンス独自のCGアニメ表示技術によるものとなり、高速かつなめらかなアニメが全編で展開。デジタルアニメの名に恥じない仕上がりとなっているぞ。

▲前作を持っている人は見比べてみよう。3万2千色のパワーが実感できるはずだ。

◀「ライム」といえばコレ。今回もこんなギリギリエッチなシーンが満載だぞ！

▶アニメシーンの動きやスピードもパワーアップ。ライムの胸の揺れも色っぽく描かれているのだ。

©SILENCE/ASMIK ©XING

POINT 2 SYSTEM システム

システム面では、遊びやすさを高める工夫が随所に盛り込まれている。行動選択のアイコンはコンパクトなものに変化。画面をあまり隠さないので、行動選択時でもグラフィックを楽しめるのだ。シナリオも前作は順にクリアする必要があったが、今回はどの話からでもプレイ可能になっている。好きな話を自由に遊べるようになったのもうれしい変更点だ。

▲コマンドはアイコン形式になり画面隅に表示。前作よりすっきりとした画面構成になっている。

▲どの話からでもプレイ可能。クリア後にはBGVモードも楽しめる。

▲AUDIO ROOMでは、ファンタジックな画面でBGMなどが聞けるぞ。

POINT 3 PAINT TOOL ペイントツール

この手のツールはオマケ的なモノになりがちだが、『ライム』に搭載されているものはかなりの本格派。最大240色使用可能な上、テキストAVGやSTG作成機能も搭載しているのだ。

▲▶筆やスフレーのパターンも実に豊富。さらに背景やキャラクターのサンプルデータも多数用意されている。

▶指定の場所にグラフィックを描くだけでSTGができるのだ。

▲これがSTGの完成画面。オマケのレベルを超えた出来映えだ。

まずはパソコン版移植の2話が完成!!

▲不敵な表情で妖怪を挑発するライム。果たして1人で妖怪退治はできるのか？

オリジナルの第3話に先立ち、まずはパソコン版にあった2エピソードが完成した。前ページにもあるように、グラフィックの3万2千色化にともなって、絵はほとんど完全新作といってもいいほどのリニューアルぶり。すでにパソコン版で遊んだよという人も必見の出来映えだ！

▲たとえ胃袋相手でも動じない、みづきのマイペースぶりは今回も健在。

▶賞金目当てに激辛大盛りカレー早食いに挑んだバースを悲劇が襲う！

◀無駄に試し切りされる野菜の恨みが、魔宝玉に反応して妖怪化した！

自由を求めて！妖怪すとまくん!!

妖怪だいこーん！食べ物は大切に!!

【いまなら「るろうに剣心」ダブルプレゼントキャンペーン実施中! 急げ!】

チャンス❶ 予約するとオリジナルポストカードがもらえる! 今、11月29日発売予定のプレイステーション用ソフト「るろうに剣心」をお店で予約してくれた君に、相当かっこいいオリジナルポストカードをプレゼントしているぞ! 先着10万名様だ! 急げ!

© 和月伸宏/集英社·フジテレビ·ソニー ピクチャーズ ©1996 Sony Computer Entertainment Inc. "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです GARAGE http://www.scei.co.jp/

チャンス❷ ソフトを買うとセル画がもらえる! しかも、オリジナルポストカードについてる応募ハガキにPSソフト「るろうに剣心」の帯についているバーコードを貼って送ると抽選で100名様にオリジナルセル画が当たる。ソフトで使用した本物。手に入れよう。急げ!

※当選発表は発送をもってかえさせていただきます ※キャンペーンはオリジナルポストカードがなくなり次第、終了とさせていただきます。※くわしくはプレイステーション取扱い店で ※キャンペーンを実施していないお店も一部ございます 御了承ください

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

Virgin
INTERACTIVE entertainment
殴る、蹴るじゃあ、
物足りない!
素手・こん棒・ショットガン等、45種類以上もの武器を使いこなし、8つの異なる時代を制覇せよ。
ポリゴン・キャラとリアルな背景が連動する、最新3Dスクロール技術バリバリの格闘アクション新登場!!
TIME COMMANDO
タイム コマンドー
11.15 on sale
光源処理、グーロシェーディング、テクスチャーマッピングによるリアルなポリゴンキャラとアイテム。
細部まで描かれ、レンダリング処理を施された背景。独自の3D技術で実現した全く新しいカメラワークは、君の闘いをさらにヒートアップさせる。
●1プレイヤー ●定価¥5,800(税別)
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
Published and distributed by Virgin Interactive Entertainment(Japan).Inc.
Adeline Software International and Time Commando are trademarks of Adeline Software International.
©1996 Adeline Software International. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises.Ltd.
ADELINE INTERNATIONAL
PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

格闘無敵

勝つための方法を
知りたければ、
このページを
めくりたまえ
本当の自分が
見えてくるハズだ……

ライトニングレジェンド
闘神伝3
ブシドーブレード
ソウルエッジ

イラスト／伊藤勇太

ライトニングレジェンド

大悟の大冒険

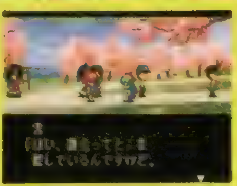
とってもラブリーなキャラクターたちが登場し、見どころいっぱいの『ライトニングレジェンド』。いままでのポリゴン格闘にない楽しみがいっぱい詰まったこのゲームの最大の目玉ともいえるRPG要素に焦点を当てて紹介するぞ!!

これが目玉のRPG的要素 ストーリー&記念品収集だ!!

このゲームの特徴は、なんといっても格闘ACTでありながらRPG的要素が盛り込まれている点にある。ストーリーモード（次ページからを参照）と〝記念品〟集めの２つがポイントになっていて、対戦よりも１Pでいかに楽しくプレイできるかに重点が置かれているのだ。記念品は勝負がついたときに相手からもらえるアイテムで、その数は200種類以上！　戦い方の内容で同じ相手でも種類の異なる記念品がもらえるので、何度プレイしても飽きがこないのだ。

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	12月20日		



◀シナリオを追って戦いが展開していくので、先が楽しみになるのだ。

◀記念品をゲット！　クリアの他にもアイテム収集の楽しみがあるぞ。

▲入手した記念品はアルバムで確認することができ、セーブも可能なのだ。全種類集めろ！

オープニングビジュアル大公開!!

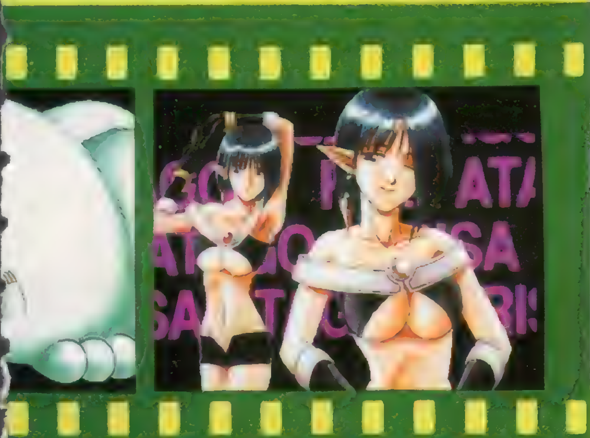
キャラクター別ストーリー大紹介

１Pプレイのストーリーモードは､メインキャラクターの８人から選択が可能。このモードはストーリー性を重視し、それぞれのキャラクターごとに戦う目的を設定することで戦いに意味を持たせている。戦いの始まりと終わりに中間デモが挿入され、シナリオの流れを説明してくれるのだ。ここでは、各キャラの特徴に合わせてストーリーを紹介して行くぞ。お気に入りをチェック!!

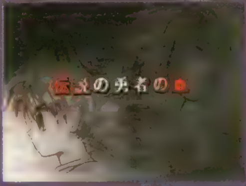
▲戦いの舞台となる、じゃぽぉね王国。全国を縦断して、各地にいるライバルたちと戦いを繰り広げるのだ

◀使用キャラクターの選択画面。カワイイ女の子からヘンテコな生き物まで、いろんなタイプが揃っているぞ

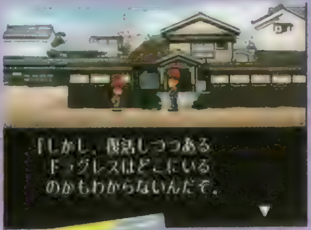
▶キャラクターがアニメチックなところも、このゲームの特徴だ。細かいパーツまで良く動いているぞ。



魔王退治に燃える少年
雷王大悟



大悟は、過去に魔王ドラグレスを封印したと言われる伝説の勇者の末裔。幼い頃から父親に勇者になるための特訓を受けてきたので、弱冠14歳の少年ながらもその腕前はかなりのモノだ。魔王が復活したというウワサを聞き、心配性の母親が出かけていることを良いことに旅に出ようとする大悟。そこを父親に見つかるが、なんとか説得して許しをもらう。期待に胸を膨らませ冒険に出た大悟に、どんな危険が待ち受けているのだろうか!?

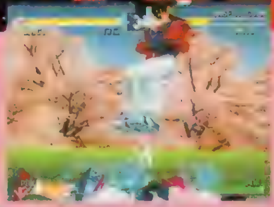


▲とめる父親を説得して、魔王退治の旅へ出発する大悟。

◀両手で思いっきり相手を投げ飛ばす。小さい体でガンバルね。

▶このゲームには、飛び道具の必殺技が用意されているのだ。

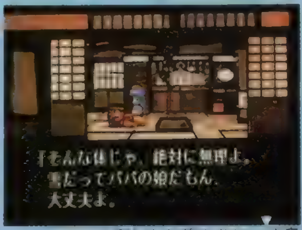
超必殺技 ライトニングアタック



◀相手を放り投げ、地面に叩きつけたところを踏みつける！

父の代わりに旅路につく
銀雪

父親と囲炉裏を囲んで楽しい団欒をしていたある日、悪の妖気を持つ魔王の復活により善の妖気の血を受け継ぐ父親が倒れる。それでも魔王を倒す使命を忘れず旅に出ようとする父を雪がとめ、父に代わり自ら魔王を封印しようと決意する。しかし、雪にも善の妖気の血が流れているため、いつ魔王の妖気の影響が起こるかもしれない。戦いを好まない雪が、この先どうなるのか不安……。



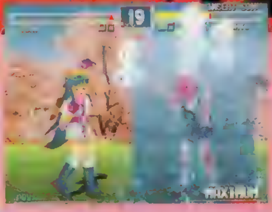
▲倒れた父親を前に、決意を固めるカワイイ雪。

◀雪の投げ技は、プロレス技のボストンクラブだ。

▲雪玉を投げつける飛び道具。強弱で軌道が変化する。

▶これは挑発ポーズ。雪で遊んではしゃぐのだ。

超必殺技 GO!GO!雪ダルマン

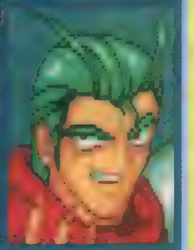


◀雪ダルマが相手にとりつき、回転しながら攻撃するぞ。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.Development by KCET.

真実の自分を求めて戦う

ランカーク＝ヘイトリッド



捨て子だったランカークは、地獄竜という組織に拾われて育った。人々が恐れるこの組織で、用心棒としてすごしてきた彼だったが、ある日、この地獄竜こそ自分の両親を死に追いやった組織であることを知ってしまう。そのため彼は、組織を抜け出し旅に出るのだ。これも、自分が周りの人々とは異なる存在だと気づき始めたからかもしれない……。彼は聖魔族という種族で、不思議な力を秘めている。マント姿がカッコイイ。

▲両親を殺した組織のヤツラを倒し、自分を捜す旅路につく。

◀ダウンしている相手に、スライディングで追い打ちをかけるランカーク。

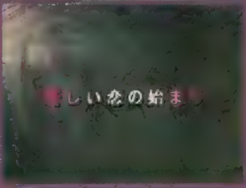
◀気力をチャージするとマントが逆立ち、なかなかカッコイイのだ。

超必殺技 翔斬光

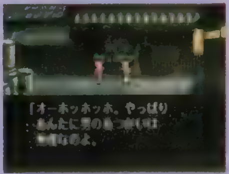
◀画面中が、光に包まれ、巨大な光線を放つ超ハデな必殺技だ。威力もスゴイ！

男に恨みを持つナイスバディ

愛宕美砂



美砂が生まれて初めて好きになったのは、不幸にもプレイボーイ！　案の定、アッサリとふられてしまった美砂は男性不信に陥り、そのうっぷんを晴らすため旅に出る決心をする。



▲姉の皮肉にも耐え、男を見返すために旅に出る美砂。

彼女の特徴はなんといっても豊満なバスト。戦いの最中にも激しく揺れるぞ。また、同キャラ対戦のみ登場する双子の姉、理砂のきわどいコスチュームにも注目。２人の対戦は見ものだ。

▲相手の背後に回り込んで、背中でアタックする美砂の投げ技。

▲姉の理砂のコスチュームは、とってもエッチでナイスなの♥

▶美砂は、華麗な足技が得意。おみ脚が光る！

超必殺技 紫陽花

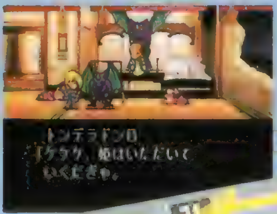
◀連続キックでダメージを与え、最後に体操選手のようなポーズでフィニッシュ。

姫を救うため旅立つ色男

テリフィック＝フォーロック

フクガオカという国のミローナ姫が、どこからともなく現れた魔物によってさらわれてしまった！　姫とは幼い頃からの遊び相手であり、また付き人として仕えてきたフォーロックにはショックなできごと。姫の身を案じたフォーロックは、王様の許しを得てさらわれた姫を捜す旅に出発する。

もともと２枚目のフォーロックは、旅の先々で女の子にちやほやされるんだ。左手が光の剣に変化して攻撃するなど、使用する技の数々もカッコイイぞ。



◀目の前で、ミローナ姫が魔物にさらわれてしまう。

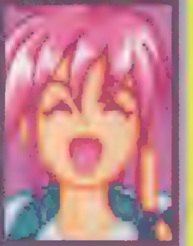
▲左手が光の剣に変化して、相手を斬りつける。

▶すべての技がカッコヨク、決めゼリフもナイス。

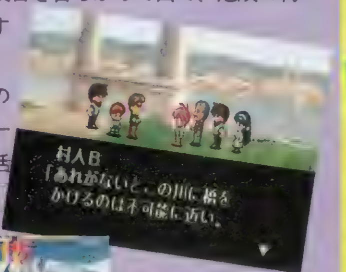
超必殺技 プリンセスミローナ

◀乱舞系の必殺技で、相手をタコ殴りにしてダメージを与える。

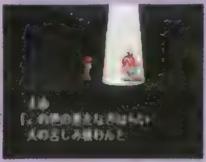
正義の味方に憧れるジャジャ馬
宇坂まゆ



まゆが暮らすトーダ村には、流れの激しいアラアラという大きな川がある。この川は危険なので、神秘の力を秘めた〝幸魂〟と呼ばれる球の力をかりて橋を架けていた。しかし、ある日この大切な球が何者かに盗まれ、村が大変なことに！　正義感が人一倍強いまゆは、球探しの役目を自らかって出て、危険の待つ旅へ出発することに。女の子なのにヒーローに憧れる活発な娘だ。

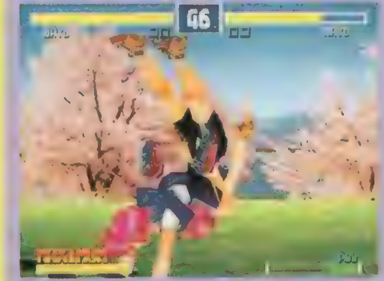


▲事件と聞くと、まゆの正義感が燃え上がる！



▲彼女の技は、アクションが大きくて気持ちいいよ。

▶ヒーローものの影響がかなり強いみたいだ。



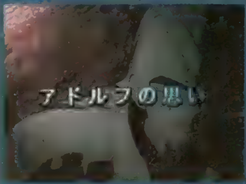
◀両足で相手の頭を挟み込み、そのまま倒す投げ技だ。

超必殺技

必殺桜吹雪

◀相手を拳で打ち抜き、「成敗」のかけ声とともに花吹雪で包み込む必殺技。

勇者を捜す旅を続ける覆面男
アドルフ＝レーツェル



10年ほど前から突然じゃぽぉね国に現れた謎の覆面男、アドルフ＝レーツェル。見た目は悪役っぽいが、じつは正義の味方。魔王復活の妖気を感じてじゃぽぉね国の未来を心配している。彼の旅の目的は、復活した魔王に対抗できる力を持った者を捜し出すこと。このじゃぽぉね国の未来を任すことができる若者が、はたして見つかるのだろうか!?

また、彼自身の正体も気になるところだ。

▲魔王に対抗すべく、若者を捜す旅へ。そして、その正体は……。

▲見た目が忍者風なので、使用する技も華麗なものが多いのだ。

◀しゃがんで相手を挑発！　戦いの中でも余裕を忘れないことが大切なのだよ。

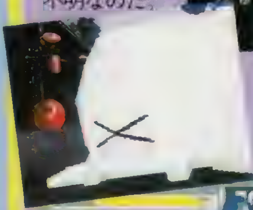
超必殺技

蛟・雷震

◀地面に叩きつけた拳から、巨大な光の柱を出す必殺技。ハデな演出に注目。

ムームム、ムニューーーッ！
モコモコ

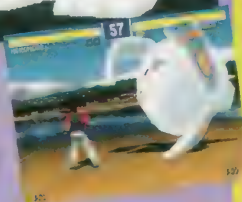
かわいらしい生き物のモコモコは、伝説の綿毛獣ムクムク族なんだ。その体はとても柔らかく、伸縮性に富んでいてプニプニしている。ムクムク族は、おもに「ムー」という言葉しか発音できないので、普通の人が会話を聞いても何を言っているのかサッパリわからないのだ。というワケで、モコモコが旅に出た目的も不明なのだ。



▲デモの中でも何の会話をしているか不明。

◀表情が豊かで、とってもオチャメだよ。

▲大きな耳で相手をかつぎ上げ、そのままジャンプして叩きつける投げ技。



▶片脚を上げて、愉快に相手を挑発。のどかです。

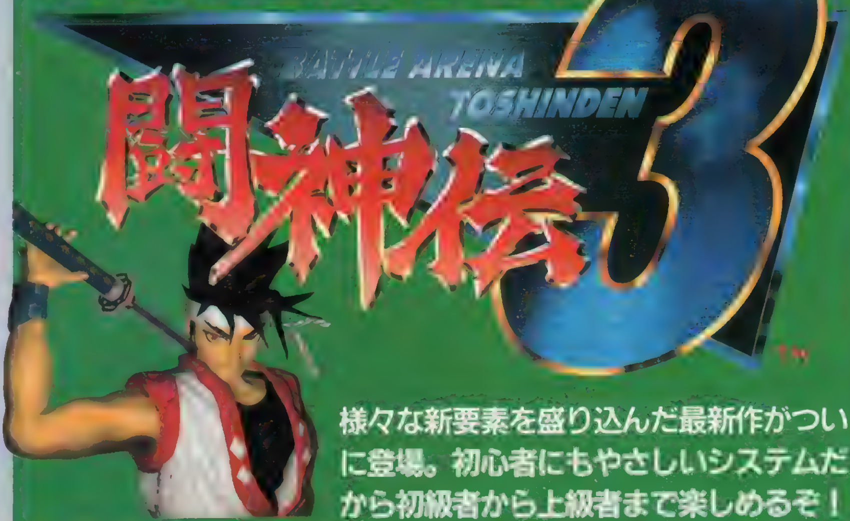
超必殺技

ムムムミームー

◀脚と耳が変色し、回転しながら相手に突進していく必殺技。

発売日まであと少し!!
Now Loading……

新システム&新キャラに注目!



様々な新要素を盛り込んだ最新作がついに登場。初心者にもやさしいシステムだから初級者から上級者まで楽しめるぞ!

闘神伝3

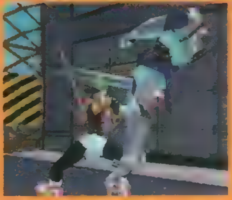
ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

『3』になって取り入れられた新システムを使いこなせ!

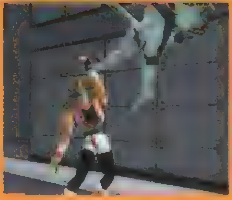
▶相手をよろけさせてしまう技が用意された。この技をうまく使って主導権を握ろう。

「3」の試合会場は前作までのリングと異なり、壁や天井で囲まれた完全な閉鎖空間。リングアウト勝ちは狙えなくなったけれど、相手を壁にぶつけてからの追い打ちが決められるようになったので、今まで以上に熱い戦いが楽しめるのだ! このほかにも、相手をよろけさせる技や浮かせる技も色々と用意された。いわゆる空中コンボも狙えるから、前作までとは異なる攻撃パターンを身につける必要がありそうだぞ。

相手を浮かせて追い打ちせよ!



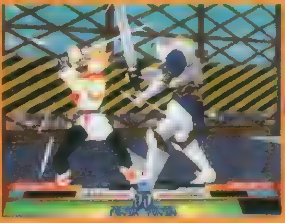
▲小さく浮かせた場合はこんな感じ。ここからはダウン攻撃につなげるのがよさそうだ。



▲こちらは大きく浮かせた場合。ここからは空中コンボを狙うことができるのだ。

相手を反対側の壁までふっ飛ばそう!

試合会場が屋内になった利点は、リングアウトによる決着がなくなっただけではない。相手を壁にぶつけ、バウンドしたところに追い打ちをかけることができるようになったのだ。相手を壁にふっ飛ばすための技は、キャラごとに異なっているぞ。



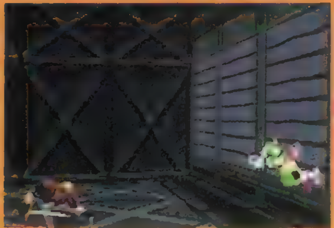
▲キャラごとにふっ飛ばし用の技が用意されている。これを決めると…。

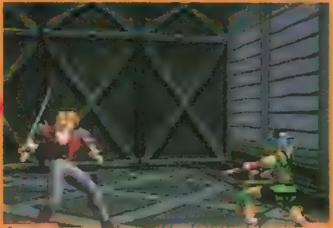
▲相手は反対側の壁に向かって大きくふっ飛んでいくのだ。

◀壁に激突した相手はそのままバウンドして地面に落ちてくる。追い打ちも可能だぞ。

体勢を立て直して着地!

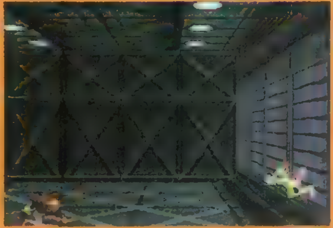
ふっ飛ばされているとき△ボタンを押すと壁を蹴ってから着地する。軸を少しずらした場所に着地するので、追い打ちも受けにくい。





壁を蹴ってから反撃!

同じような状況で□ボタンを押すと、壁を勢いよく蹴って相手に向かって飛んでいく。追い打ちしようとした相手に反撃できるのだ。



 ©TAKARA 1997 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1997 ※画面写真はすべて30フレームモードのものです。

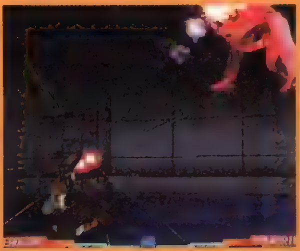
新たに参戦する新キャラの中から2人を紹介!

巖城　汀
Iwashiro Nagisa

ハードボイルドが信条という日本の刑事。インターポールの一員としても活躍している彼は、ニューヨーク市警のトレーシーとコンビを組み、不穏な動きを見せる「組織」を調査している。使用武器は拳銃と特殊警棒。

◀接近時に威力を発揮しそうな膝蹴り。浮かせられるので、追い打ちも狙える。

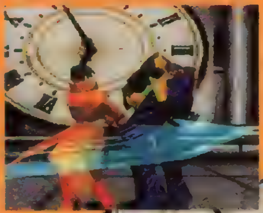
▶拳銃は6発しか撃てない。弾がなくなった後は、警棒による攻撃になるのだ。



▲彼の投げ技は、巴投げで相手を投げた後に拳銃で追い打ちするというもの。

デヴィッド
David

6歳の誕生日に火事で家族や祝福に訪れた友だちを失ったデヴィッド。その後、孤児院に引き取られた彼だが、15歳のとき体の中で何かが弾けた。気づいたとき、彼は血塗れのチェーンソーを手に立ち尽くしていた…。



◀彼の武器はチェーンソー。これを両手で持ち、振り回して攻撃するのだ。

▶チェーンソーを地面に突き立ててキックを繰り出す。全身を使った攻撃だ。

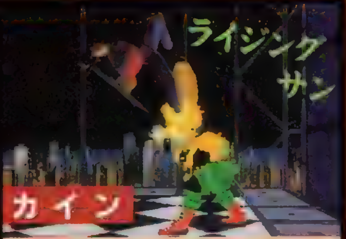
▲武器を持たない方の手でアッパーカットを放つ。技名はドラゴンアッパー。

『1』や『2』のキャラたちもリニューアルされて登場!

30人ものキャラが登場する「3」だけに、前作までのキャラもしっかりと使えるぞ。今号では、その中から9キャラの技を紹介しよう。新システムが採用されたこともあってか、技の能力（判定や技が出るまでのスピードなど）が微妙に変更されているようだ。本誌で紹介してきた写真はすべて演出がハデな30フレームモードなんだけど、技がヒットしたときのエフェクトも変わっているのだ。

少し気になるのが猿のバイ・ホー。新キャラではあるものの、ホー・ファイのかわりに登場しているようなのでこちらで紹介しているけれど…。はたして正体は？

剣の赤い軌跡が鮮やかな技。今回は追い打ち攻撃としても使えるかも？



豊富な足技を持つカイン。この技をくらった相手は黄色い光に包まれるのだ。

ホー・ファイの技を多数持っている謎のキャラ。見た目は猿なんだけど…。

武器を持ったまま回転するラングーの新技。中間距離から出すと効果ありそう。

手にした槍をクルクルと回して相手に迫っていく技。赤い軌跡が美しい。

ダッシュしながら剣で何度も切りつける技。ボタンによって移動方法が異なる。

大きな剣をクルクルと回転させながら相手にぶつけていく技だ。

いわゆるショルダータックル。壁際で出すとダメージが倍増するかも？

体をドリル状にし、空中から相手めがけて突っ込んでいく技だ。

ブシドーブレード BUSHIDO BLADE™

操作体系がついに明らかになった！

具体的な操作方法が明かされていなかった『ブシドーブレード』。だが、ついにその詳細が判明した。このゲームならではの操作体系には戸惑いそうだが、同時に説得力のあるシステムであることもわかるはずだ。

ブシドーブレード

ジャンル	3D対戦格闘	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	97年3月14日予定		

このゲームならではの操作方法をしっかりと覚えよう！

方向キー　移動

キャラはフィールド内を自由に移動することができる。右に入れると前進、左に入れると後退するのは他の格闘ゲームと同じだ。上に入れると画面奥へ、下に入れると画面手前に移動する点には注意しよう。

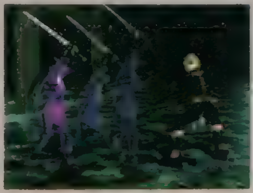
普通に入れると　通常移動

じりじりと詰め寄りたい時などに使う。

段差のある場所でその方向にキーを入れると、自動的に登り降りしてくれる。

同じ方向に2回素早く入れると　ステップ移動

ショートダッシュ系はこの操作で行う。



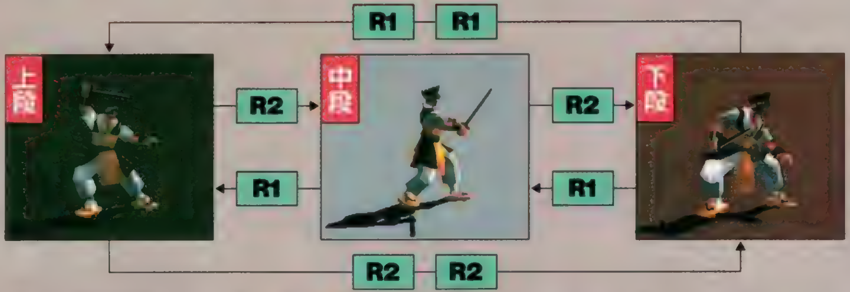
前後へのステップはもちろん、左右（画面では上下方向）へのステップも可能だ。

2回目を入れっぱなしにすると　ランニング

ステップ移動の操作をした後、方向キーを入れっぱなしにするとキャラが走り出す。写真のように後方へ走ることも可能。

R1、R2ボタン　重心移動

構えを変える時は下のように操作する。「重心移動」の真の意味（!?）については右ページを見てもらいたい。



△、○、×ボタン　攻撃

各ボタンはそれぞれが上、中、下攻撃に対応している。同じボタンを押しても、武器や構えによっては別の技が出てしまうことがあるので戸惑わないように。

△ 上攻撃

主に相手の頭部を狙う攻撃。下段に構えている時には、剣を下から跳ね上げることもある。

○ 中攻撃

主に相手の胸部を狙う攻撃。深く当てれば一撃で倒すことも可能。

× 下攻撃

主に相手の足元を狙う攻撃。大ダメージを与えると、片足を引きずらせることも。

□ボタン　防御

□ボタンを押すとキャラは防御体勢を取る。このゲームではダメージを受けるとその後の動きが悪くなってしまうため、確実に防御したい。

32号でも紹介したように、勝手に防御してくれる場合もある。

 ©1997 スクウェア／ライトウェイト

既存の格闘ゲームとは異なるコマンド体系に慣れよう！

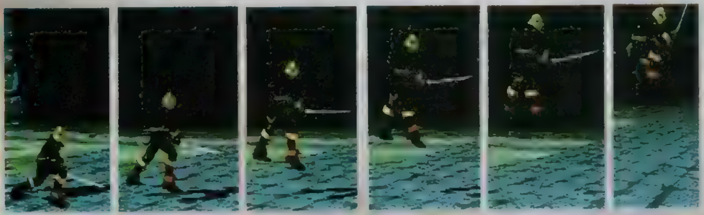
コマンド体系に"モーションシフト"と呼ばれるこのゲームならではの独特な概念が組み込まれている。ふだん、R１、R２ボタンは構えを変更するために使われるが、それはあくまでも方向キーが入力されていない時の話。左ページでも「重心移動」と紹介しているように、キャラの重心を上げ下げするのが本来の役割なのだ。具体的な操作内容を、キャラの写真とともに紹介していこう。

"モーションシフト"体系とは？

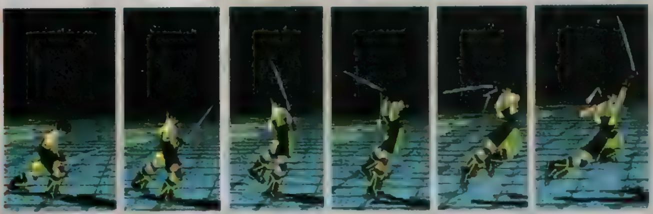
このゲームではキー操作やボタン入力の１つ１つが特定のモーションに対応している。つまり、いくつかの操作（モーション）をつなげる（シフトする）ことで、全体として１つのアクションや技を構築する形になっているのだ。特定のコマンド（↓↘→＋ボタン等）を先行入力することで必殺技を出せる既存の格闘ゲームを「マルチ・コマンドでワン・モーション」と表現するならば、このゲームは「マルチ・コマンドでマルチ・モーション」と表現することができるだろう。

→を入力　R2を入力

R1を入力



攻撃ボタンを入力（上△、下×）



→ R2 で、踏み込む～しゃがむ～基本姿勢

前進（踏み込む）している最中に、重心を下げるＲ２ボタンを押すと、キャラをしゃがませることができる。その後、Ｒ２ボタンをすぐに離せば重心が自然に上がり、基本姿勢（この場合は中段の構え）に戻ることになる。

→ R2 、R1 で、しゃがんだ後にジャンプ

しゃがんでいる時にＲ１ボタンを押すと、キャラはジャンプをする。実際に試してみればわかるが、人間は立ったままジャンプすることはできない。一度しゃがんで力を溜めることで、初めて飛べるようになるからだ。

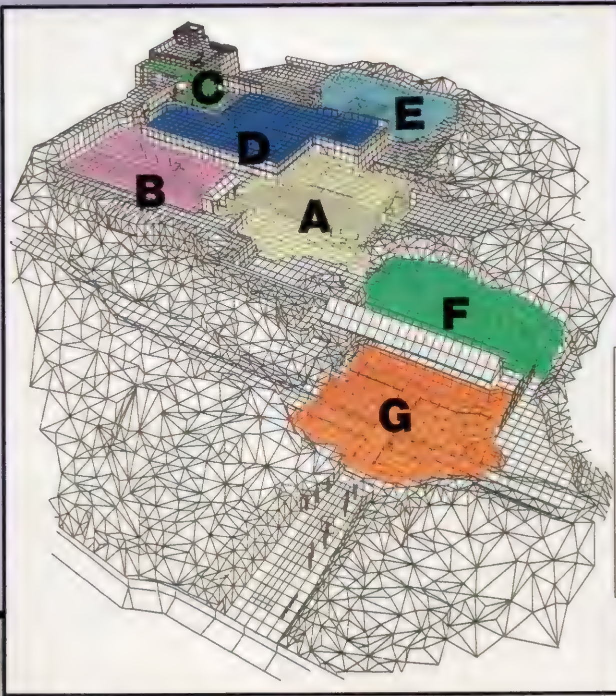
→ R2 、△ で、しゃがんだ後に上攻撃

しゃがんでいる時は重心が下がり、低い体勢になる。その状態で△ボタンを押すと、跳ね上がるようにして上攻撃を出すのだ。写真の技は兜割（かぶとわり）。打刀を持った辰美が、相手に飛び掛かるように出している。

→ R2 、× で、しゃがんだ後に下攻撃

しゃがんでいる時に⊗ボタンを押すと、低い体勢を維持したまま下攻撃を出す。相手から見ると、ジャンプしそうなのに足元を狙って来る感じがすることだろう。写真の技には似我八（じがはち）という名がついている。

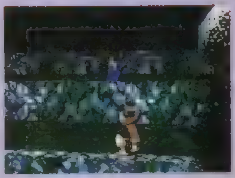
←これが「陰陽の迷ひ城」の全景だ！



今まで紹介してきたバトルフィールドは、このように配置されている。いくつかのフィールドはつながっており、ＡからＢ、ＢからＣなどと移動できる。

- **A** 追手門（おうてもん）
- **B** 桜馬場（さくらばば）
- **C** 松の段（まつのだん）
- **D** 粟積櫓跡（あわづみやぐらあと）
- **E** 水鏡堀（みかがみぼり）
- **F** 翠の廻廊（みどりのかいろう）
- **G** 迷ひ橋（まよいばし）

▲追手門での戦い。奥に見えているのが追手門で、ここから桜馬場へ行くことができる。



▲昔は松の木がたくさん並んでいたという松の段。段々畑のような地形になっている。

▲竹が密生している翠の廻廊。左端に見えているのは、どうやら苔むした水路の跡らしい。

▲入口にあたる迷ひ橋。下の小川は浅いので、中に入ることができる。三日月が美しい。

ソウルエッジ SOUL EDGE™

PS版には、6つものオリジ

ＰＳ版『ソウルエッジ』がアーケード版「Ver.Ⅱ」を元に作られているのは皆さんもご存じのとおり。しかもコンシューマ用ということもあって、６種類ものゲームモードが用意されているのだ。今号ではこれらのモードを改めて紹介することにしよう（このほかにも各種の設定を行なう「オプションモード」などがあるぞ）。キャラタイプが１人につき５パターンも用意されている点もＰＳ版ならではの仕様だ。内訳は、１Ｐタイプノーマル色、１Ｐタイプアナザー色、２Ｐタイプノーマル色、２Ｐタイプアナザー色、そしてＰＳオリジナルカラーモデル（コスチュームデザインコンテストの入賞作）となっている。とにかくパワーアップしまくりのＰＳ版、まだ何か増えるかもね！

SOUL EDGE
ソウルエッジ

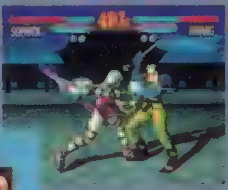
ジャンル	３Ｄ対戦ＡＣＴ	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック） 1~2P可/ナムコジョイスティック対応
発売日	12月20日		

1 アーケードモード

その名の通り、アーケード版と同じ内容のモードだ。ランダムで登場するＣＯＭを順番に倒していくことになるぞ。うれしいことに、ＰＳ版にはインタラクティブ要素のあるエンディングも入るらしい。アーケード版ではセピア色の挿し絵風イラストとともに文章が表示されていたけど（本の体裁をとっていたのがとても印象的だったよね！）このＰＳ版ではどうなるのだろうか？　「鉄拳」シリーズとは違うものになるらしいぞ。

2 VSモード

友達どうしで対戦するときにお世話になるモード。「アーケードモード」をプレイしている時に乱入してもいいけれど、いちいち乱入するのは意外とめんどうなので、こちらを利用しよう。両者の体力を自由に設定できるので、ハンデをつけることも簡単にできるぞ。



▶対戦相手がとなりにいるだけで、ＣＯＭ戦とは比べ物にならないほどの緊張感が味わえちゃうのが不思議。

◀体力ゲージの長さを変えて、ハンデをつけることができる。両者の力量に差がありすぎると意味ないかも(笑)。

3 タイムアタックモード

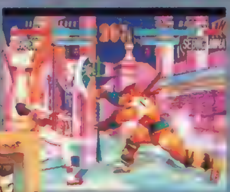
ラスボスまでの11人を倒すタイムを競うモード。ＰＳ版「鉄拳２」にあったものを想像してもらえばわかりやすいだろう。「エッジマスターモード」で入手した武器で挑戦することもできるので、同じキャラであっても武器によって有利不利があるかもしれない。

▶キャラは自由に選べるものの、ＣＯＭの難易度やラウンド数設定は固定されている。公平な条件で競えるのだ。

◀タイムアタック中の画面。連続技や空中コンボ、威力の大きい技などを駆使して、一気に倒したいところだ。

4 チームバトルモード

１チーム１～５人編成（人数は自由に選べる）で戦う、勝ち抜き形式の団体戦だ。勝ち残ったキャラの体力は少ししか回復しないため、なるべくダメージを受けないように戦いたいところ。ＣＯＭにメンバーを選択してもらうことだってできるのだ。

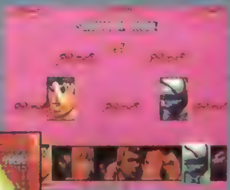


▶対戦中の画面。武器ゲージの下に表示されているのは各チームの残り人数だ。大将決戦を制するのはどっち？

◀リザルト画面。メンバー数は異なっていても構わないから、ハンディキャップマッチも簡単にできるぞ。

5 サバイバルモード

これまたＰＳ版「鉄拳２」でおなじみの、１本の体力ゲージで何人の敵を倒せるかを競うモード。わずかとはいえ倒すまでの時間に応じて体力が回復するようになっているぞ。ダメージを受けないよう安全策を取るか、一気に倒して体力回復を狙うか、思案のしどころだ。

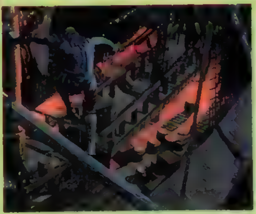


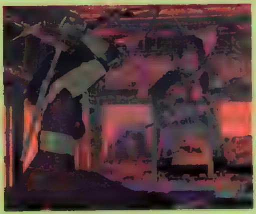
▶このキャラ選択画面は簡易モード。ロード時間を減らせるので、こちらの画面をよく見ることになるだろう。

◀これが実際に対戦している画面だ。「エッジマスターモード」で手に入れた武器で挑戦することもできる。

©㈱ナムコ
※画面は開発中のものです。

美しいオープニングCGムービーにも注目!!





左の写真は、新着のオープニングＣＧムービー画面。このように、ＰＳ版『ソウルエッジ』にはアーケード版にも存在しなかった美しい映像が入っているのだ。今までに公開されている写真を見るだけでも、『鉄拳２』と同じか、それ以上のクオリティを持っていることがわかるはず。はやく動いているところを見てみたいよね！

ナリティあふれるモードが用意されているのだ！

6 エッジマスターモード

既存の格闘ゲームにはない、まったく新しい概念を持つモードがこの「エッジマスターモード」。世界各地を旅しながら武器を集めて回るという、いわばストーリーモード的な存在なのだ。各ステージごとに設定されている条件をクリアすると武器がもらえるんだけど、その武器を次の試合から装備できるようになるところが一番のポイント。武器はキャラごとに複数用意されているから、すべてのキャラでこのモードをクリアして全部の武器を集めたくなるぞ！

ゲームの基本的な流れは写真のとおり。どんな武器が登場するのか、とっても楽しみだね。

▶キャラ選択画面。全キャラですべての武器を入手したくなるだ。

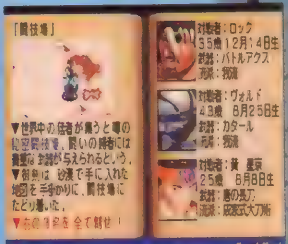
▶旅をしながら武器を集めていく。スタート地点はキャラごとに異なる。

このモードで入手した武器は、他のモードでも使用することができるぞ

手に入れた武器は「VSモード」を始めとする各種モードで装備することが可能。メモリーカードにセーブしておくことができるので、１つでも多くの武器を集めたいところだ。左の写真は、角状の武器（ヴォルド用）と十手（タキ用）。

本を開く

各ステージでの目的（クリア条件と対戦相手）を表示するコマンド。どういう状況で戦うことになったのかメッセージで紹介される。よく読んでおこう。



▲ここではロック、ヴォルド、黄の３人を倒す必要がある。厳しい戦いになりそうだ。

武器セレクト

すでに別の武器を手に入れていた場合、ここで装備する武器を変更することができる。

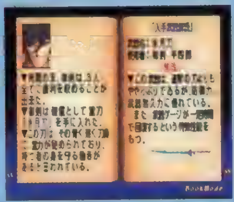
▲御剣の武器セレクト画面。野太刀や水月刀に混じって物干竿の名が。どんな武器なのかな？

▲こちらはミナ。試し切りコマンドで、新たに入手したハルバードの動きを確認している。

ゲーム開始

準備が整ったら戦闘開始だ。「本を開く」で表示された条件の元、クリアを目指そう。

▲対戦部分は他のモードと同じ。なんとかして、目の前に立ちはだかるＣＯＭを倒そう！



▲見事にクリアすると、この画面が表示されて新しい武器（ここでは水月刀）が手に入るのだ。

セーブ

このモードもメモリーカードに対応しているから、データをセーブしておけるのだ。

EXIT

このモードから抜けるときに使用するコマンド。辞める前にはセーブしておこう。

天下無敵のアドベンチャーに大興奮!!

電撃文庫の最新刊　11月10日発売!

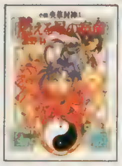
小説 央華封神2

蒼い風のきらめき

友野　詳　イラスト／田沼雄一郎　定価520円

友野　詳、渾身の「央華封神」第2弾!!

今回の敵は、女の子をたぶらかしては捨て、その悲しみで陰気を蓄える
ひどい妖怪。そんなヤツが、星晶の秘密を知り、罠をしかけてきた…!



好評発売中!

小説 央華封神1

燃える星の宿命（さだめ）

友野　詳　イラスト／田沼雄一郎　定価520円

ドラマCD 好評発売中!

央華封神★星の娘、目覚める

原作　友野　詳とグループSNE　出演　金月真美ほか

東芝EMI　価格3,000円（税込）

シバルバー2 天の十三階段

篠崎砂美　イラスト/木村明広　定価520円

運命の出逢いから、2人は再びシバルバーへ…!

世界再設計を企むナウイオリン社に追われるアイレとイシュランカ。そんなとき、不思議な少年カウィルに助けられるが…!?

好評発売中!

シバルバー① 封土への下降

篠崎砂美　イラスト／木村明広　定価520円

電撃ゲーム文庫　11月20日発売!

RPGリプレイ

暗黒伝説 クリスタニア Crystania

水野　良と
グループSNE
イラスト/宝谷幸稔
定価660円

「クリスタニア」の世界をもっと楽しむ!
大人気リプレイシリーズ最新刊!

好評発売中!

電撃文庫

漂流伝説クリスタニア　全4巻
水野　良　イラスト／うるし原智志
定価①540円 ②③各520円 ④500円

はじまりの冒険者たち
レジェンド・オブ・クリスタニア
著・河添省吾　原作・水野　良
イラスト／宝谷幸稔ほか　定価640円

クリスタニア封印伝説序章
水野　良ほか　イラスト／恩田尚之　定価520円

神王伝説クリスタニア〈上〉〈下〉
著・白井　英　原作・水野　良
イラスト／宝谷幸稔　定価各520円

電撃ゲーム文庫

RPGリプレイ 漂流伝説クリスタニア
水野　良とグループSNE　イラスト／宝谷幸稔　定価640円

RPGリプレイ　封印伝説クリスタニア
水野　良とグループSNE　イラスト／宝谷幸稔　定価700円

速報!　OVA発売決定!

映画「はじまりの冒険者たち」の続編がオリジナルビデオアニメになって登場! 映画の謎がついに明かされる…!

レジェンド・オブ・クリスタニア 第1巻 封印の洞窟

価格7,800円（税込）
発売／ビクター・エンタテインメント・角川書店

11月21日発売!

※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 19本

Part1 第1部

編集部では、現在カゼが蔓延しています。あっちでジュルジュル、こっちでジュルジュルいっています。というわけで、身体に気をつけて、万全の体調でゲームを楽しみましょう。

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
「リッジレボ」の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル〜」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

ネオ入道
最近ふと遠い目をして物思いにふける入道先生。入道ファミリー（新作班）崩壊の危機におびえる日々。

SHIGY
メディアワークスでも1、2を争う貧乏でヒゲな人。パソコン系のゲームに詳しい。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

厚美濱司
ぶらっと旅に出ていて、仕事をしないと思っていたら、突如帰って来て、ひと騒動起こす迷惑なアレな人。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

アークザラッドII

■SCE■RPG
■11月1日■¥5,800

戦闘時のかけ声がイカス人気シミュレーションRPGの続編。前作のクリアデータで継続できる。

岩崎啓眞

ゲームを愛するクリエイター

今回のレビューはつらかった。なにせ長いゲームが多くて、ヘナチョコな感じでした。結果的にクリアできないまま書かざるを得ないゲームがあったのが残念です。う一む。もうちょっと時間がないと無理くさいなあ…なんて思ってしまいました。年末がちょっと恐いなあ（笑）。

残念ながら、まだクリアできていない。内容的には非常に大きく、普通にプレイすると50時間以上かかる。操作性に問題はないが、標準の設定では戦闘での操作ミスがカバーできないのが引っかかる。マップが少し広すぎると思うが、イベントも多いし、前作のキャラクターも使えるし、期待どおりの作品ではなかろうか。ただ、『II』からやるとシナリオ内容が理解しづらいので、『I』からプレイすることをオススメする。

85

ウォルフ中村

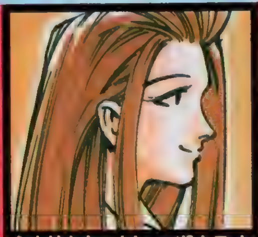
格闘・SPGの好きなベテラン

最近出た某格闘ゲームと某RPGで、「役不足」という単語がマイナスイメージの意味で使われていた。確かに間違えやすい言葉だとは思うけど、このように立て続けに出てくると「世間ではこういう用法が定着しちゃったのか？」と思ってしまう。「役不足」の本来の意味は…辞書を見てください（笑）。

とてもていねいに作られている。システムはより深くなったし、ゲーム全体のボリュームも大幅にアップした。前作での不満点はほぼ解消されたといっていいだろう。だがその一方で、アイテムまわりの操作性の悪さ、不親切な街のデザイン、親切そうだが実は「ハマる」危険性のある戦闘システム、終盤きつくなるゲームバランス等、残念に思う部分も…。ザコ戦の回数が増えただけに、戦闘アニメを切る設定もほしかった。

80

なんでもゆうこ


心を持たないおしゃべりムスメ

PSではRPGのラッシュ？が続いてて、ウキウキ気分のヒトは私だけじゃないハズ。家で『ペルソナ』と『体験版FFⅦ』、編集部では、ひと足お先に『アークII』でRPG三昧の日々…うーん極楽ごくらく。さあ気になる『アークII』のデキのほどは？　以降レビューへ続くのだ。フッフッフ。

ストーリーが大きく動くような長期の戦闘と、本筋にはあまり関係ない短期の戦闘のバランスがほどよく飽きさせない。何時間でも遊べちゃうのは、ワクワク感が持続する絶妙な展開ゆえなのでしょう。よく考えると少しヘンな感じもするが、戦闘で服や剣が鍛えられてレベルアップしていくシステムはプレイヤーの達成感を満足させてくれるし、戦闘中キャラクターがしゃべることで臨場感と気合いは増すして楽しいです。

90

Part2 厚美濱司

それぞれのスペシャリストたち

コミックの実写化って、ダメですね。「おいしい関係」「イタズラなKISS」は、一部のキャストがイメージと違ってイヤです。古くは「めぞん一刻」という見るにたえないものもありました。でも「スケバン刑事」みたいにあまりにもギャップが激しくて笑えるものは好きですね。

<レビュアー　がんのじ>
戦闘システムに残ったアラが少し気になるところではあるけど、全体のクオリティは十分大作のレベルに達していると思う。ゲームボリュームの点においても、今回はストーリー内容、ゲームの中身ともに充実しているので、物足りなさを感じることはないハズだ。ただ、物語はかなり前作と密着しているから、「II」から始める人には話の展開はわかりづらいかもしれません。

90

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにおすすめのタイトルの点数は赤色で表示されます。

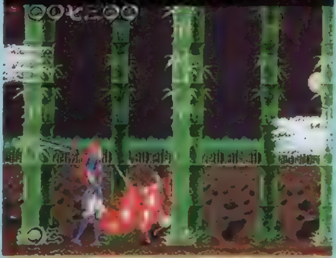
Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

ナムコミュージアム VOL. 4

■ナムコ■ETC
■11月8日■¥5,800



おなじみのナムコ名作集第4弾。『イシターの復活』『源平討魔伝』など5タイトルを収録。

今までのミュージアムは「懐かしくて資料的価値がある」であったが、このミュージアムは比較的新しいゲームが入っていることもあって非常に遊べる。「イシター」「アサルト」「オーダイン」の3つだけで、もう明らかにモトが取れるレベルの内容。ちなみに「アサルト」はアナログジョイスティック対応なので、使って遊ぶのが吉でしょう。「イシター」は…良くこんなゲームをアーケードで出したものだと思いました。 **85**

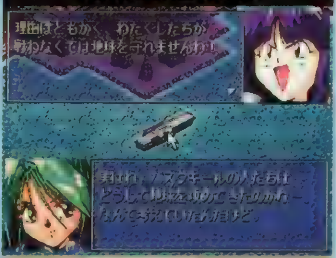
各ゲームのデキがいいこともあり、コストパフォーマンスはかなり高い。ゲーセン版の操作方法が「ジョイスティック＋ボタン」ではなかった作品も含まれているが、コントローラでも問題なくプレイできるし。とはいえ、「アサルト」のように違うゲームに感じてしまう物もあるのだが…（このゲームの場合、アナログジョイスティックを使うと違和感がなくなる。ゲーセン版を知らない人には関係のないことかもしれないが）。 **90**

私が知っているゲームは入ってなかったけど、かなり個性的なルールのものや、操作が複雑でわかりにくいものなど、初心者にはなかなかとっつきにくいゲームが多いみたい。それだけに上達すると結構ハマちゃったりするんだけどね。ミュージアム自体はというと、今までより整然とした感じで移動しやすくなっていたようです。館内をわざわざ歩かなくても、ボタンを押せばゲームに入れるようになったのはうれしい。 **70**

〈レビュアー厚美清司〉
なかなかおいしいラインナップで、ひかれるものがあります。『イシターの復活』では、処理落ちしないために敵の動きが速く感じられますが、業務用のウラ技も使えるので最後の部屋もあの魔法でクリアできます。業務用のパスワードも通用するし、業務用と同じ楽しみ方ができるのはウレシイことです。ただ「アサルト」はアナログジョイスティックを使った方がいいです。 **90**

はるかぜ戦隊Vフォース

■ピング■SLG
■11月15日■¥5,800



60分以上ものアニメーションを収録した美少女戦略SLG。CD3枚組で¥5,800は魅力。

アニメにSLGがついている…と言って間違いない。ちょっとしたOVAよりもアニメは長いと思う。またアニメのクオリティも問題なしで、絵が好みなら、絶対に納得できるだろう。問題なのはゲーム自体で、非常に単純なSLGなのだが、主人公たちを死にやすくすることでバランスを取っている感があるのが納得できない。また操作性はあまり良くない。ゲーム部分の練り込みが不足している印象があり、もったいない。 **70**

戦闘時の操作性がイマイチ、ユニットが背景に埋もれて見づらい、装備設定を毎回入力する必要がある、といった減点材料はあるが、デキは悪くない。ただ、難易度は低めに設定されているのに、その調整方法がいびつなため、かえってSLG初級者にはつらいゲームとなっているようだ。無限(!?)レベルアップ（ターンの終わりに出てくる敵を倒し続ける）が可能な面があるなど、ゲームとしての底も浅い。アニメ部分は◎。 **75**

アニメーションの量がこれまでのゲームにないほど膨大。しかもなかなかの力作アニメなので、それだけでも十分に楽しめる。シミュレーションシーンは、カーソルがスムーズに動かせる上、1つのミッションが短めで、サクサク進められるところが◎。全体的に難易度が低めで、この手のゲームが苦手な私もストレスなく遊べました。ただ、いったん移動させるとキャンセルできないなど、不親切に感じる部分もありました。 **80**

＜レビュアー　SHIGY＞
シンプルなシステム、少ないユニット数、小さなマップと、内容軽めのSLG。戦闘も敵のタイプに合わせて武器を使えば楽に進めるので、SLG初心者にも十分楽しめるのがイイ。ただし、SLG部分、挿入されるアニメ部分の両方が良くも悪くも平均点よりちょっと上のデキでしかなく、強烈なアピール要素は少ない。細かい部分を改良すればもっと良くなりそうなのに…惜しい！ **75**

シェルショック

■EAV
■STG
■10月25日
■¥5,800

ファンキーな仲間たちとさまざまなミッションをクリアしていく戦車シューティング。

TAC★

ファンキーな仲間たちの雰囲気とは対照的に、内容はわりと渋めのシミュレータ系になってます。自機の戦車は、ちゃんと砲塔を車体とは別に旋回できるのが特徴で、いかにも戦車らしい戦い方ができるのがグー。ミッションの目的も、戦闘や人質救出などいろいろあって燃えるぞ。ただ、難易度はやや高めだし、操作になれるまでは、思った方向に走るのも難しいので、プレイヤーを選ぶ。3D好きにだけ強くオススメだ。 **70**

城イトム

ハデさや爽快さはないゲームなので最初は地味な印象も受けるけれど、やり込むと味がわかる。敵との駆け引きや自機（戦車）の特殊な操作など、奥深い戦闘が楽しめる作品だ（操作性は合格の水準だぞ）。軍隊の粗暴な仲間が登場するデモシーンなど、硬派なセリフのやりとりにもセンスが感じられる。もちろん、粗暴な軍人の雰囲気が肌に合わない人には、ちょっと受け入れがたいかも。あと、難易度はやや高めだぞ。 **70**

V-TENNIS 2

■トンキンハウス
■SPG
■11月29日
■¥5,800

好評を得たテニスゲームの第2弾。オリジナルの選手を作れるモードなど新要素を追加。

ネオ入道

最初に断っておきますけど、入道はねぇ、SPGが大好きなの。それはともかく、ユニフォームやパラメータを操作してオリジナルの選手が作れるエディットモードはけっこう楽しい。少しずついろんな設定を試しながらプレイしていく感覚が、RCGのマシン・セッティングを思い出させます。他は普通です。ピン！とクルところはないです。「スマッシュ…」で大満足している人に、あえてオススメはいたしません。 **60**

オヤジ西岡

1ポイントごとに、画面がブラックアウトして、ちょっと読み込みがあって、アナウンスが入って、という感じで……テンポが悪すぎ。おまけにCOMプレイヤーが、なぜかボールを追ってくれないので、ほとんどのポイントがリターンで決してしまうのにはガッカリでした。コートのサイズが実際に近かったり、選手の動きがリアルだったりと、いいところはあるんですよ。もうちょっと作り込んでくれればよかったのに……。 **55**

デジクロ

■アトラス
■PZG
■11月1日
■¥4,900

かわいいキャラクター「ニャンクロ」と一緒にナンバークロスワードパズルを解くPZG。

なんてもゆうこ

モニター上だと書いたり消したりの手間が省けてラクチンだし、同じ数字を自動的に全部埋めてくれるからうっかり埋め忘れることもなく、すごく快適でした。初めは難しいかなと思っても、問題のレベルが上がっていくと、いつの間にか自分が上級者レベルに達しているのもウレシイ。正規の問題だけでも140問以上収録されていて、解きごたえバッチシ。超ムズのお宝モードも付いているから、自信がある人はぜひトライして。 **75**

がんの字

空欄を文字で埋めて隠された単語を見つけだす、というルールは普通のクロスワードと同じ。だがこのゲームでは、キーワードのヒントがまったく出ないかわりに、限定された文字だけを使って単語を発見していくのだ。問題のレベルが低いうちは、4～5文字程度の言葉がつながっているだけだから簡単に解けるが、さすがに後半のレベルは1人でやってると、かなり苦労する。大勢メンツを揃えてワイワイやるのが楽しいかな。 **65**

チェスマスター

■アルトロン
■TBL
■11月1日
■¥6,800

プレイヤーのレベルに合わせて対戦相手が選べるチェスゲーム。各種設定が充実。

がんの字

プレイヤーの実力に合わせて、いろんな設定を細かく変えられるオプションは充実度が高い。ヒントや一手戻し、リプレイなどの便利機能も盛りだくさんで、遊び手に対する細やかな配慮はぬかりなしといった感じだ。このへんはさすがに、幅広い機種でリリースされている由緒正しいタイトルの老舗さといったところか。カーソルの移動が遅く、クリックポイントにカーソルを合わせにくいのがちょっと難かな。許容範囲だけど。

70

厚美満司

持ち時間の設定や定石書を使うかどうかなど、いろんな設定ができるのはいい。でもプレイヤー側に有利な設定をして、COMに即答させると、最強のチェスマスターといっても弱くなってしまいます。マジに対戦するなら、あまり設定をいじりすぎないようにしたほうがよさそうです。相手となるキャラは16人いますが、選択して戦うだけでシンプルすぎます。勝ち抜き戦のようなモードでもあればよかったのに。

60

THE TOWER BONUS edition

■オープンブック9003
■SLG
■11月1日
■¥6,800

住宅やオフィス・テナントなどを配置し、ビルを大きくしていく高層ビル経営SLG。

なんでもゆうこ

「タワー」初心者の私は、もっと面倒くさいものを想像していたんだけど、人が出入りしやすいように、または住みやすいようにテナントを配置するだけの、かなりとっつきやすいゲーム。プレイヤーがすることは案外少なくって、ノンビリとタワーを眺めながら楽しめるのには好感が持てました。タワーに出入りする人に名前を付けて、行動を観察できるのもおもしろいしね。ノゾキ趣味の人ならワクワク（ゾクゾク）できる？

75

がんの字

ビルを建ててオフィスやら住居やらを設置したら、とりあえずプレイヤーはビル内にいる人々の様子を見ていればいい。こう書くと退屈なゲームだと思われそうだが、キャラクターたちの行動パターンは豊富で楽しく、つい時間を忘れてビルのそこかしこをクリックしてしまうのだ。ビルが拡大して出入りする人間が増えると、イベントなども挿入されますます、やめられなくなる。単純ながら、尋常ならざる中毒性を秘めた作品。

75

NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal "闇の扉"

■ソネット・コンピュータエンタテインメント
■AVG
■11月1日
■¥6,800

超常現象の謎を解いていくミステリーAVG。テーマ曲を収録したシングルCD付き。

ジュピター藤平

超常現象を扱ったストーリー（というかテーマ）自体は面白いのだが、ゲーム中の選択肢がほとんどなく、話のバリエーションが少ないのがまず残念。さらに、唐突な設定、オリジナリティの感じられないキャラ名、あまりにも変な矛盾など、興ざめな部分も多い。ただ、使っている声優は最近の売れセンをバッチリ押さえているので、ファンなら納得できるのかな。AVGファンというより、声優ファン向けのゲームといえる。

50

ウキキ松崎

プレイして最初に感じたのは、「古い感じのAVG」ということ。ムービーもあるが、効果的に使われていないような気がした。メッセージも主人公の説明部分が長く、読んでいて飽きる。もう少し、キャラ同士の会話で状況を説明する場面があってもよかったのでは？　「Xファイル」的なノリのストーリーやプレイするたび変わる選択肢&ストーリー、豪華な声優陣など、魅力的な部分があるだけに残念なゲーム。

45

クーリースカンク

■ヴィジット
■ACT
■11月1日
■¥2,800

6種類のアイテムを駆使して進むかわいいキャラが魅力のコミカルACT。価格も魅力。

城イトム

敵キャラは単調な動きしかしないし、自キャラの攻撃はスキも多く、ジャンプはフワフワしたような感じ。これではマジメにACTの奥深さを追求したい人では物足りなく感じてしまうだろう。ミニゲームや、自キャラの変身要素もあるけれど、これらもゲームのウリと呼ぶにはパワー不足に感じた。動物をモデルにしたキャラはカワイイし、定価がとても安いソフトなので、シンプルなACTが好きな人にならオススメできる。

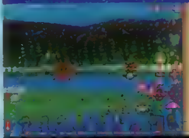
60

厚美満司

なんかすごく懐かしいタイプのアクションゲーム。6種類のアイテムを使ってステージをクリアしていくのは楽しいんだけど、各面で1つのアイテムしか使えず、同じような構成が続いてしまう。ボス戦はバレーボールやボートによる勝負などバラエティに富んでいるのに、通常面の展開のなさが惜しまれます。前半は難易度がやさしめでテンポがいいんですが、後半のいやらしい難易度はちょっと唐突な印象を受けました。

60

3Dレミングス



■SCEI
■PZG
■11月8日
■¥5,800

アクションパズルの名作「レミングス」の3D版。カメラアングルを自由に変更できる。

TAC★

アイデアはすごくイイと思うんだけど、いかんせん、刹那的な性格のオレには、合わないらしい。視点を移動しながらレミングスに指示を与えるのが忙しい、操作がややこしく慣れるまでがツライ、ステージ全体の形をつかみにくい、といったハードルを越えられて、試行錯誤で解くパズルが好きな人にはオススメ。黙々と歩き、死んでいくレミングスの姿は、あいかわらずなので、そこのところが好きな人もどうぞ。

65

Z佐藤

人気のPZG「レミングス」の3D版。壁にぶつかって直角に曲がったり、ジャンプ台があるなど、奥行きを活用した仕掛けがいっぱいでスッゴク楽しめた。特に気に入ったのがレミングスの視点が体験できるところ。こりゃ面白いぜ！　しかしフィールドが広くなると全体を把握しづらくなる。視点移動の操作が複雑ですぐに見たい場所が見つけにくいなどなど不満な点も。もう少し快適に遊べるようにしてほしかったな。

75

WIPEOUT XL

■SCEI
■RCG
■11月8日
■¥5,800

前作よりもコースや機種の数が増え、AI機能も導入した反重力レースゲーム。

ジュピター藤平

前作はあまりやっていないから比較はできないんだけど、でもいい感じですよ、これ。慣れるまでは戸惑うけど、独特の浮遊感がとにかく楽しい。スピード感も相当なモンだしね。ただ、敵のマシンがみんなして自分のマシンを狙ってくることと、背景やコースを描き込むあまりコーナーがわかりにくい、という点はマイナス。ま、これもこのゲームのエッセンスと考えれば、納得できない範囲ではないんだけどね。

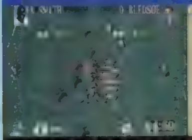
80

城イトム

グラフィックの美しさや圧倒的なスピード感、そしてイカす音楽などの演出面は、これ以上ないくらいのデキだ。さらに、前作の欠点だった"ちょっとの接触ですぐスピードダウンする"とか"COMとの駆け引きがほとんどない"という点も見事に改良されて、RCGとしても傑作と呼べる作品に変身を遂げている。ただ、前方の様子を見通せない場所が多いので、コースの作りを感覚的に覚え込むのが苦手だと少しツラいかも。

85

TECMO SUPER BOWL



■テクモ
■SPG
■11月8日
■¥6,800

3D視点の多彩なカメラアングルや音声実況によって臨場感が抜群のアメフト・ゲーム。

ネオ入道

FC版以下のPS版。あえて、そう言わせてもらいましょう。事実、僕はそう思います。このタイトルの魅力は、なんといっても単純明快なわかりやすさにあったはずです。残念ながら、このPS版は凡百のアメフトゲームにしか過ぎません。戦略性は増したかもしれません、グラフィックも圧倒的に良くなりました。でも、僕はFC版のわかりやすさ、ランプレイの爽快感を選びます。個人的なガッカリ減点を除けば+20……かな。

40

厚美満司

音声実況による臨場感が抜群にいい。フィールドゴールをはずしたときやクォーターバックサックのときのブーイングなど、アメリカンな雰囲気がイカス。このシリーズは定番となっているだけに、英語表示やボタンの機能に関してファンにとっては問題なく遊べると思いますが、初めてプレイする人には非常にわかりにくいかもしれません。カメラアングルはある範囲内でしか視点変更できない点がちょっと不満かな。

80

オリンピックサッカー

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■SPG
■11月8日
■¥5,800

アトランタ・オリンピックに出場した選手が実名で登場するサッカーゲーム。

Z佐藤

アトランタオリンピックでのサッカーを題材にした作品。ヘディングやタックル時の当たり判定が甘く、全体的にも大味すぎる感じ。各選手ごとにポジション取りや守備パターンなどを設定できるのは面白いと思う。でも適当に打ったシュートで得点できたりするので意味がないかも。あとフィールド上の選手が小さめなので、どっちを向いているのかわかりづらいのも難点。オリンピックの雰囲気はバッチリなんだけどね～。

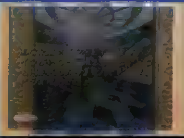
50

オヤジ西岡

もとがアメリカのゲームらしいので、思いっきり時期をはずしているのには目をつぶりましょう。で、アメリカのSPGらしさがよく出ているのが試合のシーン。作りが大味なんすよ。マーカーチェンジとか、点の取られ方とかで納得いかない部分が多い！　日本チームのデータにも違和感あるし。そのわりにコンピュータは、正確なプレイをしてくるから、ストレスがたまるたまる。あんなプレイ、人間にはできましぇーん。

40

それいけ×ココロジー～心（ハート）が教える　恋い・結婚・人生～



■ポリグラム
■ETC
■11月8日
■¥5,800

アーケードで人気の心理テストゲームがPSに移植されて登場。

なんでもゆうこ

何度かプレイしてみた結果、どうやら一番最初の性格診断テスト（20問くらいある）でほぼ決まっちゃうみたい。つまりそれ以降の心理テストでどう答えようが、似たような診断結果が出てきてしまって、診断結果に納得がいかなかったりすることが多いのだ。そしてその診断結果の内容は、最初から最後まで「あなたのここが悪い」の一点張り。イヤな思いをするのに、わざわざ心理テストする人なんていないんじゃない？

65

厚美濱司

暴走ジェットコースター人生、恋の打ち上げ花火爆発、職場のトラブルメーカー…。これが私らしいです。あまりいいコメントが出ない傾向といいますか、悪いところをチクチクと刺すコメントが多いので腹の立つ人がいるかも。でもけっこう大げさな部分があり、プレイしながら笑えました。診断は質問（ミニゲームもある）に答えるだけなのに、部屋の中で質問を探させる部分はちょっとよけいかなと感じられました。

70

タイムコマンドー

■ヴァージンインタラクティブ
■ACT
■11月15日
■¥5,800

原始時代や超時空空間など8つの時代を舞台にコンピュータウイルスと戦うアクション。

がんの字

なんせ雰囲気がとっつきにくい上、ステージ1でさえ結構難しいので、あまり遊ばない内に「つまんないゲーム」のレッテルを貼られそう。でもこれ、ステージ2以降は強力な武器が手に入るから力押しで何とかなるし、シチュエーションとかステージ構成もなかなかイカす、わりと娯楽性に富んだゲームなのだ。確かにプレイヤーに我慢を求める要素も多々あるけど、そこを我慢してあげれば珍妙な楽しさで恩返ししてくれる。

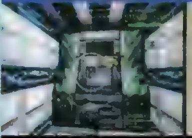
70

TAC★

見た感じはややこしそうだが、基本はわりと単純なACT。自動的に変化していく視点はかなりイカスのだが、おかげで位置によっては敵との距離がつかめなくて困る。さらに、スタート直後でも死にまくる難易度や、クセのある操作性は、あいかわらずの洋ゲーテイスト。お願いだから、もう少し普通の日本人でも遊べるようなバランス調整をしてほしい。そこを乗り越えられる人だけが楽しめる味はあるんだけど…。

55

BELTLOGGER9



■GENKI
■STG
■11月15日
■¥6,300

近未来的な世界観と、重厚なグラフィックがド迫力の、3Dシューティング。

城イトム

ムービーのすばらしさは感動もの。ストーリーもよく練られているので、どんどん先が見たくなるぞ。ゲーム内容は、敵キャラ撃破よりはトラップ突破の要素が濃く、これらも楽しめるレベルに作られている。ただし、前半でアイテムを無駄使いすると後半でハマってしまう。全部で23面と長丁場なだけに、難易度は高めと考えておこう。「キリーク」シリーズの欠点だったセーブシステムは、うまく解決されているのでご安心。

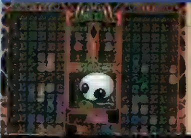
75

ウキキ松崎

ステージが小さいエリアごとに区切られているので、何をしたらいいか迷うことなく快適にプレイできた。ゲームの雰囲気は「キリークザブラッド」に似ているけど、こちらの方が断然プレイしやすい。難易度もそれほど高くない（アクション、謎解きともに）ので、このテの3D・STGを敬遠していた人にもオススメできるね。ただ、通常の画面で表示されている情報が多いので、もう少し整理したらよかったのでは？

90

ぷよぷよ通　決定盤



■コンパイル
■PZG
■11月15日
■¥4,800

落ち物パズルの決定版。PS版にはすけとうだらのCMや、ゲーム大会の映像を収録。

ジュピター藤平

デキ自体はすばらしい。ぷよのプルプル感も良く出てるし、ゲームもスピーディ。変にぷよの接着がよすぎるなんてこともないし、寸劇だってよくできている。移植度に関して言えば、トップクラスと言っていいだろう。だから、「ぷよ通」の移植を待っていた人には文句なくオススメする。ただ、やっぱり今更、って感じがするんだよね。ゲームのシステム自体があまりにも古くさいのだ。この点数の理由は、そこだけなのだ。

60

TAC★

ゲーム自体は、もはや完成されているものなので、まったく問題はないです。他機種版をもっていない人はどうぞ……といっても、今になって他機種で持っていない人が、あえてPSで手を出す価値があるかどうかは、正直言って疑問なんですが。ムービーで収録されたオマケのテクニック編は、短いながらも内容が濃くていいんだけど、ステージ間の漫才デモは会話のテンポが悪くって、少々うっとうしく感じられたのが残念。

60

Twisted Metal

■SCEI
■ACT
■11月15日
■¥5,800

ロサンゼルスを舞台に展開するカーアクションSTG。画面2分割による2P対戦可能。

城イトム

撃ったり体当たりしたりで敵車を破壊する、爽快なレース型ACT。海外ゲー特有の、イロモノ系ドタバタな展開がたくさん盛り込まれて、相手をひたすら追い掛けて、轢こうとするシーンなどは結構楽しめる。ただ、地形との引っ掛かりなどがわずらわしかったりと、非常に大味なゲームでもあるので、ゲームのノリが合わない人だとあまり楽しめない。私はノレなかった人なので、この点数はそんな立場からの評価と思ってね。

50

厚美濱司

私の場合、洋ゲーは「バカバカしくて豪快」なら合格です。その点、このゲームはむちゃくちゃなカーバトルが熱く、映画のカーアクションを見てるような雰囲気もあり気に入りました。最後はビルの屋上で戦い、そこから落ちると即死。むなしく落ちていくマイキャラを見て笑える人なら絶対に買いです。ぎこちないスクロールとうっとうしいパスワード・コンティニューが減点ですが、2P対戦もおもしろいから許します。

90

拳聖～キング・オブ・ボクシング～

■ビクターソフト
■SPG
■11月15日
■¥5,800

モーションキャプチャリングを採用してリアルな動きを再現したボクシングゲーム。

なんでもゆうこ

トレーニングが簡略化されていて、どの項目に重点を置くかを決定するだけなので、かなりサクサク進んでいく。肝心の試合はというと、選手がよちよち歩きに近いのろ～い動きしかできないので、フットワークを生かしたスピーディなボクシングは期待しないほうがよいかも。パンチ力とテクニックのみでの試合になるんだけど、相手がやたら強くてなかなか勝てない。あと女性ボクサーの顔パターンが少ないのはさびしい…。

60

厚美濱司

育成ができるけど、どのパラメータを上げるかというだけで、「ボクサーズ・ロード」のような凝ったトレーニングメニューはないです。そのぶん試合をガンガンできるわけで、この単純なところがいいですね。それに女性ボクサーもいて、なんと男性ボクサーとも戦ってしまう無節操さが好み。でも足が遅すぎてフットワークが悪いことと、必殺パンチの間合いがつかみにくいことが気になります。好みのタイプですけど。

70

怪獣戦記

■プロデュース
■SLG
■11月15日
■¥5,800

ファンタジー世界のモンスターをコマにしたチェス感覚のSLG。対戦プレイも可能。

ネオ入道

難しい……。一言でいうと「バトルチェス」のモンスターバージョン。お気楽に楽しめるようなものではないとわかっているつもりでも、やっぱり難しすぎるような気がします。ルート選択によって登場するモンスターが違ったりもするのですが、この難度とキャラクター（いろいろな意味で魅力に乏しい）で、はたして何人のプレイヤーが複数回プレイしてくれるでしょう。基本的なアイデアがシンプルで◎なだけに、残念。

55

厚美濱司

ルーレットの数字がモンスターの行動ポイントになるので、かなり運の要素があるけど、どうやって敵を捕獲するかというような戦略的な部分もあり、おもしろい部分もある。でも体力を回復できるユニットを捕獲しないまま進んでしまうと、かなり難しくなってしまう。せめて回復要員は最初からいてほしかった。ステージ分岐によってストーリーが変化していくらしいんだけど、2人めのボスで断念。難しいです。

60

AIRGRAVE

■サントス
■STG
■11月22日
■¥5,800

対空・対地ショットを使いわけながら進むSTG。ボスの出現シーンは見もの。

城イトム

開発したのは『シュタールフェーダ』と同じところなんだけれど、まったく別の作品にしあがっている。斬新なロックオンシステムを導入したり、ボス登場シーンを工夫したりと、意欲的な試みは多い。ただ残念なことに、ロックオンが使いにくくて意味なく難度が高くなっていたり、グラフィックがイマイチだったりと、ウリが生かされきれていない。敵攻撃のバランスも、もう少し整えてくれれば遊べたと思うんだけれど…。

40

厚美濱司

初期設定では対空と対地ショットが同じボタンなので使いにくい。取説にも書いてあるんだけど、2つのボタンに分けたほうがいいです。で、ゲームの方なんですが、エイミングファイヤの連鎖が気持ちいいですね。これがおもしろくてかなりやりこんでしまいました。でもまったくエイミングファイヤを使わなくてもクリアできてしまう。これではせっかくのシステムがだいなしです。それに頻繁に起こる処理落ちも問題。

50

『アーク』担当　厚美清司と
『アークII』担当 がんの字の

徹底考察！ところで『アークII』はどうなの？

ついに発売をむかえた注目の『アークザラッドII』。前作発売直後から『II』についてはいろいろいわれてきたけど本当のところはどうなったのか。今回は番外編として、レビュアー陣でもっとも『アーク』に詳しい2人が、熱く語り合ってくれたぞ。

厚美清司（いますっごく愛に飢えて心がペコペコらしい。以下 厚）：出たねぇ『アークII』。
がんのじ（原稿があがらず編集にペコペコ媚び砂漠。以下 が）：もしかしたら11月にも出ないんじゃないかって一時はヤキモキしたけど、つつがなく発売されて良かったですね。
厚：記事担当者はそんなことまで心配するもんかね、ワシなんかぜんぜん気にならないが。
が：人によりけりでしょ（笑）。それで、前作の記事を担当していた厚美さんは、「II」を遊んでみてどんな感想を持たれました？
厚：強引に話を本題に持っていくね、アンタ。う～ん、最初に思ったのは「おっ、ちゃんとゲームになってる」ってことかな。
が：んん？　だってこれゲームだもん。
厚：ちゃうちゃう。ほら、前の「アーク」ってさあ、戦闘シーン以外のマップ画面じゃほとんどキャラクターを動かせなかっただろ。フィールドで主人公がしゃべったり歩いたりするのって、ストーリー上のイベントが入ったときがほとんどだったやん。
が：ふんふん、そうですね。
厚：そのせいでさ、いまひとつＲＰＧを遊んでる気になれなかったんだよな。でも今回はフィールドマップや街を自由に歩けて、情報集めとかショッピングなんかもできるから、あ、ＲＰＧをやってるんだなぁって気になる。
が：なるほど。確かに「II」では新しい施設がいろいろ登場して、ストーリーを進める以外にもプレイヤーができることって増えてますからね。ギルドの仕事にうつつを抜かしたりとか。その意味では、新要素や新システムがいい形でゲーム性を向上させていると言えますね。
厚：ああ、そうだそうだ。ストーリーを進めるって言われて気になったんだが、遺跡ダンジョンとかギルドイベントとかの付加的な要素をはぶいた、純粋に本筋ストーリーだけのボリュームって今回はどう？
が：その点に関しては、ばっちりオッケーな感じですよ。オマケは全部無視して極力本編だけを追うようにクリアしても、あっさり終わってガッカリなんてことは絶対ないです。
厚：もちろん前作の続きとして考えた場合に、物語のつじつまは合ってるんだよな。
が：モチです。ただそれだけに、「アーク」をクリアしてないとストーリー展開がわかりにくいという側面も出てきちゃいますけどね。「II」を隅々まで楽しみたいのなら、前作を終わらせておくのが絶対条件。クリアデータを継承してプレイすればもっとグーです。
厚：で、残り2行しかないぞ。結論どうする？
が：あとは皆さんが自分の目で確かめてってことで……、ダメですか？

今回の総評＆次回展望

だれか厚美清司に、愛をください。自薦他薦は問いません。生活力のある人なら、男女の性別も問いません。船橋近辺在住で、「貧乏のくせにわがままな人」大好きという方、いませんか？

久々に全員オススメがついた『アークザラッドII』。思いおこせば、昨年6月30日に発売されたときの前作『アークザラッド』のレビュー（ＶＯＬ．６）では、正直いってイマイチな評価でした。「システム面（操作面）での練り込み不足」、「全体としてのボリューム感のなさ」などが気になったという意見が多かったように記憶しています。さて、今回の『II』ですが、細かいチェックは、上のコラムに譲るとして、①少なくても前作の反省は確実に生かされていること　②その上で、新しい試みも多数なされていること　などがレビュアー全員が好感を持った理由になったようです。ＳＣＥ自らが、良質のＲＰＧを丁寧につくる姿勢を見せてくれると、ユーザーも安心できるし、他のメーカーへのよい刺激にもなることでしょう。『ナムコミュージアムＶＯＬ．４』もシリーズごとにパワーアップ。ラインナップも充実しているらしいので、お目当てのゲームがある人は絶対にチェック。
次回の焦点は、なんといっても『レイジレーサー』。『リッジ』でＲＣＧにおける不動の地位を築いたナムコが、あえて新シリーズとして打ち出す注目作の、あんなことやこんなことがレビューを読めばわかるはずです。

岩崎啓眞

今回は『ミュージアム４』と『アークザラッドII』はオススメ。『ミュージアム４』はシリーズで最も遊べる。『アークII』は非常に大きなゲームなので、長さを重視するプレイヤーにも安心してススメられる。問題は『はるかぜ戦隊』。ウリのアニメに関しては文句なしなのだが、ゲーム部分のデキがイマイチなので、オススメできるレベルではないが、アニメが好きな人はオープニングでも見て買うかどうかを決めるのがいいだろう。

なんでもゆうこ

というワケで、今回のおススメは『アークII』で決まりっ！　比べものにならないって言っちゃファンに怒られるかもしれないけれど、１作目よりもすんごく良いデキなんですよ。話の展開に期待しまくりで戦闘はほとんど苦にならなかったし、武器や防具がレベルアップしていくのも大満足。「身体がアツい」とか「勝てたのね！」とか、いちいちリアクションしてくれるのもうれしい。オススメにはしなかったけど『はるかぜ』もなかなか楽しめました。

ウォルフ中村

『アークII』はシステム、物語、マップ構成のすべてが高水準。ギルドや、ヂークベックの経験値プールシステムもいい味を出している。それだけに登場アイテムが多すぎて混乱しがちな点と、イマイチなバランスが残念（私はレベルが低かったためか、３時間もラスボスと戦い続けるハメになった）。ギルドは30以上こなしたし（他イベントはほとんど無視）、『Ｉ』のキャラもコンバートしてこれでは…。クリアまでの70時間弱、楽しく遊べたのは確かだけど。

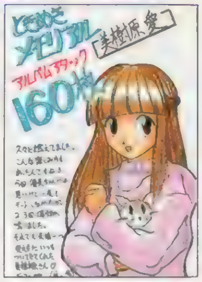
Part2代表 厚美清司

今回は『Ｔｗｉｓｔｅｄ　Ｍｅｔａｌ』がダントツです。といっても、アメゲーが好きな人だけにオススメなので、注意が必要です。クリアすると２周目のパスワードが出るんですが、私のパスワードとネオ入道のパスワードが違うのはなぜ？　さすが洋ゲー、謎ですね。さて、次回は『レイジレーサー』の発売前レビューができそう。私がプレイした限りでは、起伏の激しいコースより、オーバルコースのほうがおもしろかったです。

ビックリPS 新記録

特集編 ゲームをさらに深く味わう楽しみ方を探ってみよう

ゲームとは、やり込めばやり込むほどに、より一層楽しい世界をプレイヤーに教えてくれる。そんな深い楽しみ方を広めることも、このコーナーの大切な役割であるに違いない。今月は、恒例の記録募集&発表に加えて、ビデオ録画の重要性についても紹介してみることにしよう。これで、キミのPSライフが広がること、まちがいなしだぞ。



▲東京都のこっとんさん。愛いっぱいの申請ハガキ、本当にありがとう!

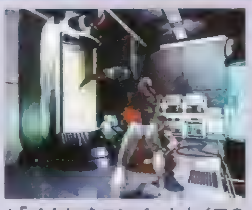
今月のザ・挑戦者ランキング

審査発表 『トバルNo.1』～クエストモード～

【エピソード3】
1'17"67 SSCーぷい（東京都）
スノーク（隠しキャラ）使用
【プラクティス】0'47"20 参加24名
秋元慶太（神奈川県）グリン使用
【エピソード1】1'44"90 参加8名
SSCーぷい（東京都）グリン使用
【エピソード2】1'34"98 参加6名
秋元慶太（神奈川県）グリン使用
【ウダンズダンジョン】
906モルモラン（B30F）参加8名
秋元慶太（神奈川県）グリン使用

挑戦者募集中！ この記録を抜ける？

●「リッジレーサー」新明幸治（神奈川県）
T.T. 2'25"599(#13／MT／ネジコン有)
●「ESPN」中川浩之（京都府）
EXTREMEモード（Utah／敵なし）
Patricia Elenia・MTB 3:08.4
●「ときめきプライベートコレクション」
カルトクイズ（10問合計の使用時間）
0"63（紐緒さん）紐緒ギース（茨城県）
●「新型くるりんPA！CHAIN-6:SNOWD
-308　桜田拓巳（秋田県）ファリス使用



▲「バイオ」をコンバットナイフのみ（ラストだけランチャーを使用）でクリアしたペルソナさん（和歌山県）。タイムは2時間17分01秒。

挑戦者募集中 好きなゲームで自慢の記録を披露すべし！

ハガキに書くこと

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・年齢・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送ればOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。ご意見や質問、イラストなどを書き添えるのも大歓迎だ。

申請ハガキのルール

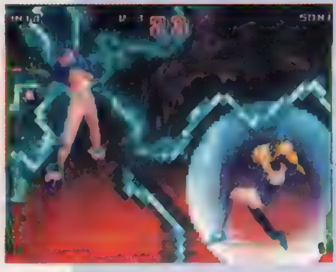
申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています）。ハガキなど1枚につき、1人1記録の申請しか受け付けないので、よろしく。

エントリーのルール

一人の人が複数の種目に参加してくれるのも大歓迎なのだ。

入賞した場合のみ、不正がないか確認のために、〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうぞ（確認後に返却します）。

募集開始 サイキックフォース



ルール アーケードモードでオールクリアのタイムを競う。難易度ノーマル、2R、制限時間は無限に設定すること。使用キャラは裏技もふくむ全9キャラの誰でもOK。2P乱入は厳禁。

申請記録 「サイキックフォース」と明記して「タイム／使用キャラ」を書こう。下の欄外の注意事項もチェックしてね。

入賞時の確認▼ビデオテープを使用
しめ切り▼VOL.39掲載分まで

募集開始 スターグラディエイター

ルール アーケードモードでオールクリアのタイムを競う。設定は、1R、制限時間は無限にすること。使用キャラは裏技ふくむ全12キャラの誰でもOK。2P乱入は厳禁。

申請記録 「スターグラディエイター」と明記して「タイム／使用キャラ」を書こう。下の欄外の注意事項もチェックしておくこと。

しめ切り▼VOL.39掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

募集開始 WIPEOUT XL

ルール タイムトライアルで「UALPARAISO」のトータルタイムを競う。使用する車は最初から選べる4車のどれでもOK。ほかのコースでも、記録の集計作業は行うぞ。

申請記録 「ワイプアウトXL」と明記して、「タイム／使用した車／ネジュン使用か否か」を書こう。募集外のコースの記録なら、コース名も忘れずに書くこと。

しめ切り▼VOL.39掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

挑戦の受け付けは
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

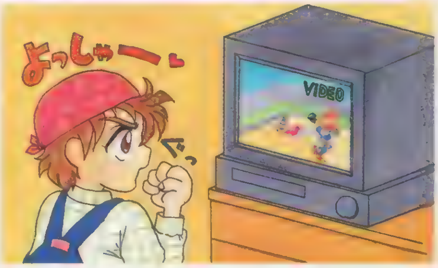
しめ切り
Vol.37掲載分のしめ切りは12/2必着
Vol.39掲載分のしめ切りは1/6必着

●今月から募集を開始した対戦格闘2種目では、入賞時の記録確認をビデオで行うので注意すること（メモリーカードだけでは、ルールの指定条件を確認できないのだ）。「サイキックフォース」では「記録を出すまでの過程～オプション画面に入るところまで」を、「スターグラディエイター」では「記録を出すまでの過程」を録画しておこう。●「ぷくんパ」ではvsCOMモードのハイスコアを募集中。選択する難易度は自由に決めてOK。ハガキには「ぷくんパ」と明記して「スコア」を書こう。入賞の確認にはメモリーカードを使い、しめ切りはVol.37掲載分まで。

キミのプレイをビデオに録画してみよう

ビックリＰＳフリークならご存じのとおり、このコーナーで入賞すると、申請してくれた記録が本当かどうかをメモリーカードかビデオテープで確認することになっている。その確認方法についての質問ハガキに目を通していると、ゲームのプレイ画面をビデオに録画する方法を知らない読者が多いことに気づかされる。録画方法を知らない人が多いのだから、録画することの効果と価値に気付いていない人は、もっと多いことだろう。

これからも、記録の確認にメモリーカードではなくビデオテープを使わせてもらうケースも出てくるだろうから、この機会にそのやり方を解説してみたいと思う。それと同時に、録画してどんなメリットがあるのか、いっしょに見ていくことにしよう。



イラスト／まつながあやこ

教えて！ ゲーム画面はどうすればビデオに録画できるの？

ＰＳのゲーム画面録画の接続方法を知りたいなら、まずビデオデッキのマニュアルの、テープのダビング方法を解説したページを開いてみよう。その中では２台のビデオデッキの接続が解説されているはずなので、再生用のデッキをＰＳに置き換えてあげれば、それでＯＫなのだ。右でも、それと同じことを、わかりやすく解説してみたので参考にしてみよう。このときに、入力／出力という部分を逆にしないように注意しようね。

接続が完了したら、テレビの〝テレビ／ビデオ切替え〟のスイッチを押して、ビデオ用の画面表示モードにすること。また、ビデオデッキの方も〝入力切替え〟という操作ができるはずなので、ＰＳを接続した入力モードに合わせてあげよう。これでＴＶにＰＳのゲーム画面が表示されていれば成功で、このままビデオを録画すればゲーム画面をテープに記録することができるのだ。録画したあとに普通に再生すれば、自分のプレイが鑑賞できるぞ。

やっぱりS出力がオススメ

よりクオリティの高い画像を録画したいなら、Ｓ出力で接続してみよう。ＰＳが古い型で、本体後ろにＳ端子が付いていれば、市販のＳケーブルを使えばＯＫだ。Ｓ端子がないなら、ＰＳ専用のＳ出力ケーブルを用意しよう。ちなみに、ＲＧＢ出力は録画には向かないので、マニア以外はこだわる必要もないだろう。

ゲームを鑑賞する文化

ゲームには、鑑賞することにも捨てがたい魅力が秘められている。プレイ中は操作に神経を使いすぎて背景や音の細かい演出に案外気づかないので、ジックリと鑑賞してみると「こんなに細かいところまで作られていたのか」とビックリさせられることだろう。実際、鑑賞なくしてゲームという作品の真価は語れない、と断言していいくらい、プレイ中に気づかないことは多いものなのだ。また、これは実際に体験しないと理解できないんだけれど、自分自身のプレイも、第三者として見ると「エ、こんなことしてたの?」と教えらることも多かったりする。嘘だと思う人は、今すぐ実際に試してみよう。

"観る"ときのゲームはひと味違う

◀鑑賞時には、プレイ中とは違った印象を受けることも多い。写真はちょっと極端な例だけど…(笑)。

攻略でも威力を発揮

自分のプレイを再生してみると、客観的な目でプレイを検証できるので、「なぜ失敗したのか」とか「なぜいい結果に結びついたのか」というポイントを効果的に発見できる。ビックリＰＳのトッププレイヤーの中にも「攻略を練るときにビデオは必須」と答える人がいるくらいなので、密かに日本一をめざしている人なら、試さない手はないだろう。

例えば、『リッジ』などで〝彼以外には永遠に破れない〟と言われた記録を保持する徳永氏も、「ふだんビデオ録画をしながらゲームはプレイして、気になることがあったら、すぐに再生してチェックしています」と語っている。この効果は侮れないぞ。

ビデオが生んだスーパーテク

◀『リッジ』T.T.（#6）の究極プレイも、誕生までにはビデオが大きな役割を果たした。

いつの日か、いい思い出に…

記録申請をするかに関係なく、自分なりにがんばったプレイはビデオに残すことを強くお勧めしたい。ゲームの腕は、時間をおくと鈍ってしまうし、いつのまにか自分のプレイの持ち味が変化してしまうことだってある。本当に情熱を込めたプレイとは、そのときにしか再現することはできないのだ。プレイを録画したテープとは、ゲーム画面だけではなく、自分自身のガンバリが封じ込められた記録であることを忘れないでほしい。旅行に出かけると記念に写真を撮るけれど、同じようにプレイの記録をビデオで大切に保管しておこう。それはきっといつか、自分だけの思い出の品になるのだから…。

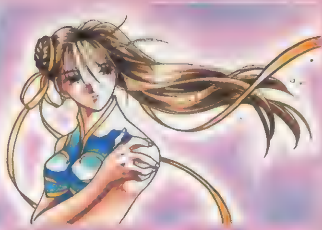
次回の予告 気になるあの超絶記録―具体的な攻略方法を大公開！

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～150人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、149～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目では「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金はなし）。

4色奴隷 COLORのどれい

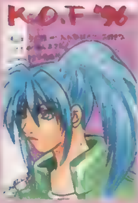
カラーイラストとそしてその仲間たちー　いっさましいぞー！　おーー！　描いて描いて塗って塗って、送って送って？　こんな軽さじゃダメ？

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS」4色奴隷係



▶神奈川県　矢渡さん：実は髪長いんですよね。いい感じです。

◀愛知県　タオさん：見上げるティファ。その目の先は？



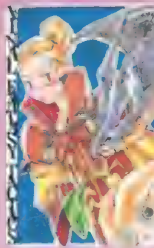
◀東京都　成瀬祥雄さん：PSに来ます。年内は……？

◀埼玉県　ころしやうさぎさん：やはり水着はオアシス。

◀秋田県　片桐はるかさん：格好良いです。

▶福岡県　天吹到さん：もう少しイベント性があれば……。でも○。

▼沖縄県　ke太郎さん：2つの自分はまるでペルソナ……。



◀京都府　つくば山さん：竜使い…その実力の程は？

◀大阪府　柏田秀紀さん：ヴィクトリーは勝利へのV。

▶栃木県　東紗都美さん：不幸背負いすぎな、エミリオ。可哀想です。

◀福島県　りんどうあやさん：「96」一番人気かもしれません。悪女な感じがヒットの理由ですかねぇ？

◀神奈川県　鯨さん：よく考えると（いや考えなくても）この格好で戦うのはムリがあります（笑）。

◀福井県　亀霧なみさん：人形使いの兄弟はどこか妙な気が通ってますねぇ。やっぱり、血？

◀三重県　288さん：こんなに可愛くても格闘無敵。どこに筋肉を隠してるんでしょう？

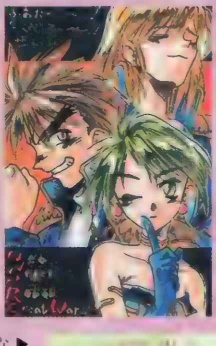
▼兵庫県　潮崎哀さん：忍者でござるな、ユフィ。期待通りの展開？

▶栃木県　吾妻えびすさん：お団子をほおばった表情がかわいいです。

▶東京都　しぇるびいさん：でも火をつけてる気がします。

◀千葉県　秋元一樹さん：強い自分に憧れます。「ペルソナ」後は特に。

◀東京都　中村月餅さん：ソニアはキースのためだけにガンバッテほしいです（笑）。

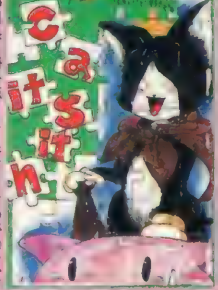


◀東京都　ヘルカオスさん：女の子の制服は、本当に制服なんでしょうか？　疑問です。

◀北海道　TOMYさん：どす黒い血で染まる剣。悪い男ですよねぇ。え？　そこが好き？

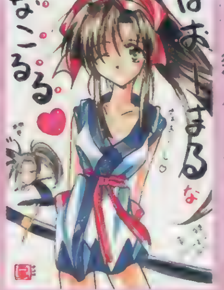
◀京都府　ひろぷうさん：性があるのですね！「刻命館」楽しいですよね。

▲岩手県　そーしさん：マーク……ブラウンと共に戦闘中、どこか獣じみてる2人（笑）。ぺぺぺぺぺ……。



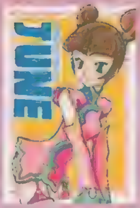
▶静岡県　崎谷詠さん：賢そうなのが○な、ケットシーくん。猫ですかねぇ？

▶北海道　早霧さん：麗ちゃんがいないようなぁ……（笑）。パジャマでおじゃま。

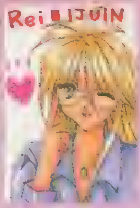


▶埼玉県　烏さん：この胸元はちょっとだけ危ないような……いいです。OKです。

▶千葉県　TAZUMANさん：女子高生に人気の隆さん。ムキムキです。



◀北海道　鈴城芹さん：紅一点。実力十分な彼女。



◀神奈川県　柴田絵理さん：その後が知りたいですよね。

◀長野県　湖山たみさん：ガイはムチャムチャ強いらしいです。殺意の波動の隆盛みだそうです。ウワサ。

▼愛知県　にゃんにゃんとやらさん：転がっている血塗れのモノが怖すぎ。

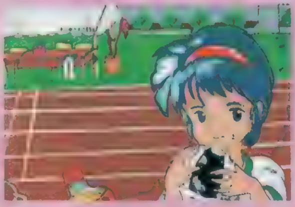
▼愛知県　綾上津志郎さん：妙に仲が良さそうなワンショットです。

▲大阪府　寛智也さん：頭は……ばっちりよヘイヘヘイ、な２人。

▲京都府　つくば山さん：あたたかいモノを抱いて、戦場へ！

▲長野県　わらじ丸さん：移植決定が待たれる「X-MENvs STREET FIGHTER」。キャミィさえ登場すればいいというステキ？な人も多かったりします(トホホ)。レオタードですし。

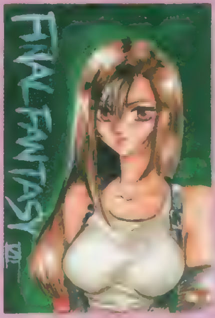
▶神奈川県　貞雅さん：戦闘中もイメージのままなら人気はもっと上がったですかねぇ？



◀神奈川県　ぐんしさん：ムシャムシャしてます。かわいいです。清川さんの新たなるアレンジ。

◀岐阜県　ズバットPSさん：アメリカです。なんといってもアメリカです。

▲東京都　SHURAさん：ねこさんフィリシア。この顔だと戦士には見えません。



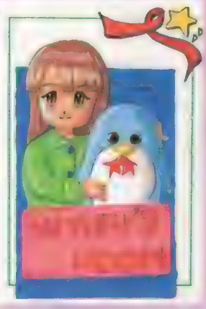
◀埼玉県　あゆむさん：やっぱり横のサスペンダーが強調している気がします。

◀岩手県　伊藤勇太さん：お姉さんを顔の前に付けてGOなのでした。

◀大阪府　とってもみはるさん：公務員なのに……当たってるんですね？

◀埼玉県　TERAさん：「ぷよ通」デキはバッチリです。可愛いし。

◀東京都　をこのかりんさん：見習い騎士の服ってものすごく可愛いですよね。



▶宮城県　スキスキさん：えぇ〜もう行っちゃうのぉ？　こっそり帰りましょう。

◀東京都　K・Yさん：「ブルーフォレスト」。期待は高まってますが、詳しい情報はまだ……。今後の展開が楽しみな作品です。シナリオはグッときそうですしね。

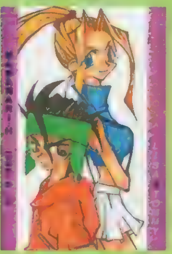
移植化計画主張版

移植希望のハガキはこのコーナーで紹介中です。PSに移植してほしいソフトがある場合、ここにハガキを送ってください！

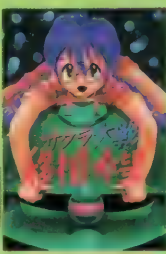
詳しくは185ページを見てね。今回はスペシャル企画プリクラPS移植化計画を試みております！　ムリと思ってもイロイロやってみる。それがDPS移植化魂なのでありました。

▶埼玉県　TERAさん：PSで「J＋J2＋J3」っていうのはいかがでしょう？　エニックスさん！

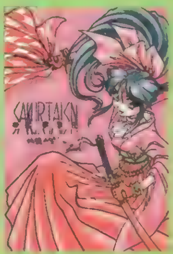
◀東京都　ヘルカオスさん：移植されませんかねぇ？　KSSさぁん……。



▶東京都　本田雅也さん：これまたセガ製。難しいでしょうねぇ。



▶埼玉県　木村吉伸さん：めろめろですか。そうですか。



▶神奈川県　幻夕貴さん：ガンガン増えてる「サクラ大戦」。

▲大阪府　浜咲悠也さん：早くプレイしたいですよね。

▶千葉県　あおやぎのえるさん：愛があふれてくるようなラクガキ……。ラブ。

KONAMI

ときめきメモリアルで
大人気の「藤崎詩織」。
待望のデビューシングルが
ついに決定しました。
財津和夫、尾崎亜美の
さわやかメロディを、
ときめきイメージいっぱいの
詩織ボイスで、
あなたのもとにとどけます。

SHIORI FUJISAKI

Debut Single

教えてMr.Sky

作詞：森雪之丞　作曲：財津和夫　編曲：根岸貴幸

風と一緒に行こう

作詞：尾崎亜美　作曲：尾崎亜美　編曲：富田素弘

12.5 In Store

藤崎詩織ファンクラブ・会員募集中！
オフィシャルファンクラブ「Shiori Mate」が設立されます。
とっておき情報を満載した会報や、会員だけが入手できる
グッズ&原画などの発売情報を、いちはやくお届けします。
入会案内をご希望の方は、返信用封筒に80円切手を貼り、
ご自分の住所・氏名を明記して、下記あてに送付ください。
みんなの入会をまってるね。

〒160　東京都新宿区新宿2-1-5　パークサイドスクエア4F
「Shiori Mate」入会希望 係

© KONAMI

Produced by Konami Artist Products

電撃Play Question
プレイクエスチョン

1996 HOW TO WIN

今回も深〜くて濃〜い攻略をお送りしましょう。なんてったって、超常現象から宇宙論まで幅広く扱ってますから……ええ、そりゃもうウソですけど。

©あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス／爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー／BANPRESTO 1996

爆れつハンター
まあじゃんすぺしゃる

役満も簡単にあがれる強力キャラをご紹介！
さらに、発売記念として特別コラムも大掲載しちゃうぞ!!

ジャンル	TBL	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	10月25日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

あんなキャラこんなキャラが活躍して、ファンにはたまらないのがこのゲームなわけですが、「月刊電撃コミックガオ！」で連載中の「爆れつハンター」といえば、最近登場したシナモン・コーチャさんが最高でしょう！　残念ながら、この「まあじゃんすぺしゃる」には出てこないんだけど、次回作のアドベンチャーゲームの方では、なんとしても登場させてほしいもんです。でも、あのノ〜ンビリしたしゃべりを再現するのは、ちょっと大変かも？　（TAC☆）

『爆れつまあじゃん』、いったい最強キャラは誰？

ゲーム中の最強キャラは、間違いなくビック・マム。しかし、彼女はフリー対戦でしか使えないので、ストーリーモードが主のこのゲームではうれしくないキャラなのだ。では、ストーリー、フリーと両モードともに使えるキャラで最強は誰かということになってくるが、これはマロンに軍配が上がる。このゲームは、持ち点がマイナスになると変身して強くなるキャラまでいるが(詳しくは右で)、持ち点をマイナスにするリスクを考えると、やはり平均的に強いマロンが最強ということになるのだ。

▲選択できるプレイヤーキャラは、ストーリーに合わせて変化。

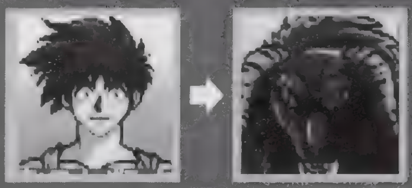
◀キャラの強さは、トーナメントやフリー対戦モードでも同じ。

電撃オススメキャラを紹介!

ここでは電撃オススメキャラの傾向と対策を教えちゃうぞ。また、変身するキャラは変身前と変身後も大公開するのだ。

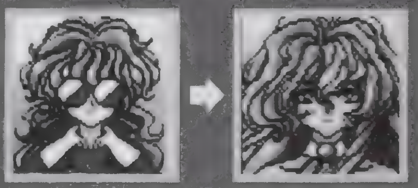
キャロット・グラッセ

▼[illegible]　▼[illegible]



ティラ・ミス

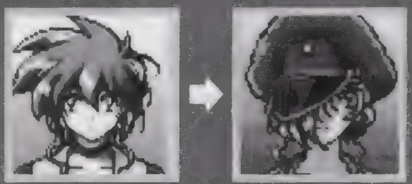
▼[illegible]　▼[illegible]



ショコラ・ミス

▼こちらも、変身する前は[illegible]

▼わざと振り込んだりして、[illegible]



マロン・グラッセ

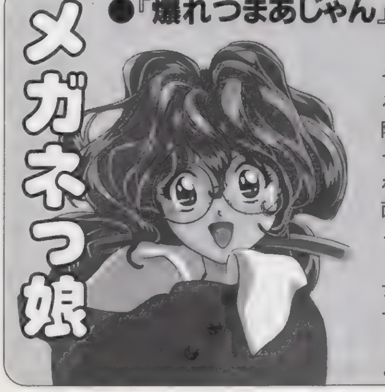
▼字一色や大三元など、字牌系の手がよく来る。

ビック・マム

▼全キャラの中でも最強の[illegible]

●『爆れつまあじゃん』発売記念！　特別コラム「メガネっ娘ボンデージのススメ」

メガネっ娘



『爆れつ』で最も魅力的なキャラ、それは間違いなくティラ・ミスであろう。普段は、大きなメガネで顔を隠す恥ずかしがりやさん。しかし、そのメガネと大きなローブを脱げば、ボンデージルックの女王様。この2面性が彼女の魅力を引き立たせているといっても過言ではないだろう。

つまり、メガネっ娘とセクシーな女性……この「男だったらたまりませんな」的な2つの要素をティラ・ミスは持ち合わせているといってもよい。ようするに「すごくおいしいキャラ」なのだ。

そして、私の個人的な意見を述べさせてもらうと、やっぱり如月さんがイチバン……おっと、違うゲームの話は、また次回。えっ、次回はない？　そうか……残念。ムーフーッ。

清水無宇風プロフィール

メガネっ娘は男のロマンと公言してはばからない、自称「メガネっ娘評論家」。どうやら「爆れつ」の原作が好きらしい。著書に「メガネっ娘はオレのもの」「仕事の合間にラクラク遊戯」があったが、現在どちらも絶版。

ボンデージ

ポイントQ&A

Q：トーナメントモードを全部クリアするのはイマイチ面倒くさいです。なにかクリアするとお楽しみがあるの？

A：実は、トーナメントモードをクリアすると、各キャラごとにエンディングが用意されているのだ！　しかもっ！　ここでしか見られない隠しグラフィックもあるぞ。これはファンならずとも要チェック。さっそく、トーナメントモードにチャレンジしてみよう。

©CAPCOM 1996

スターグラディエイター

隠し要素満載の3D対戦ACT『スターグラディエイター』
今回は、PS版オリジナルキャラを含むそのすべてを公開!!

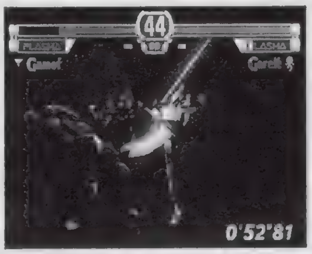
ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	10月25日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

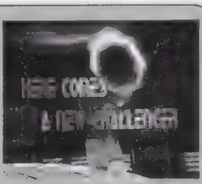
毎回毎回いろんな隠し要素で楽しませてくれるカプコンの格闘ACT。初のオリジナルポリゴン格闘でありながら、この「スタグラ」には、これまで以上に多くの隠し要素が用意されている。なかには完全にゲームシステムを変更しているものまであって、アーケード版で相当やり込んでいる人でも新たな気持ちでこのPS版をプレイすることができる。もちろん、基本的にはアーケード版の完全移植だし。これらのポイントって、移植作品にとって非常に重要なことだと思うんだけど。　(平吉)

PS版『スタグラ』の隠し要素をすべて公開!!

PS移植にあたって、毎回さまざまな隠し要素を盛り込んでユーザーを楽しませてくれるカプコンの格闘ACT。もちろん、この「スターグラディエイター」にも、隠し要素はたくさんある。しかも、「アーケード版の隠し要素を忠実に移植した」これまでのゲームとは大幅に違って、なんとPSオリジナルの隠し要素まで入っているというから驚きだ。PSユーザーでホントによかったね。というわけで、その隠し要素のすべてを、ここに一挙公開するぞ！　これで、アーケード版とは違った楽しみ方も思いのまま。『スタグラ』が、よりいっそう楽しめることうけあいだ。このページを参考に、さっそく試してみてほしい!!


◀特殊なモードでの戦いもおもしろいのだ。ぜひプレイしてみてほしい。

その1 隠しキャラ乱入!!



これは、アーケード版にもあった隠し要素。一定の条件を満たすとCOMの操るキャラが乱入してくるというものだ。登場するのは2キャラ。かなりシビアだが、両方の条件を満たすことによって、エンディングまでに合計12キャラと戦うことができるぞ。

河童

第3ステージが終わった時点で、画面右下にあるタイム表示の下2ケタが00だった場合、次のステージに乱入してくる。負ければもちろんゲームオーバーだが、勝てばそのまま次のステージに進むことができる

スーパービルシュタイン

全10ステージを画面右下のタイム表示が6分になる前にクリアすると、スペシャルステージに突入し、スーパービルシュタインが登場。この戦いが終わると、勝っても負けても普段とは違うエンディングになる

その2 隠しキャラ使用!!

普段は使えないビルシュタインと河童で、すべてのモードをプレイできるようになるぞ。もちろん、エンディングもそれぞれに用意されている。さらに、1度使えるようにしておけば、メモリーカードにセーブしておくことで、次からはすぐに使えるようになるのだ。

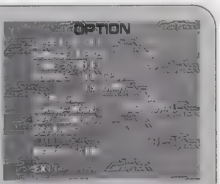
ビルシュタイン

セレクトボタンを押しながらカーソルを"ゴア"に合わせ、G、K、G、K、A、A、A、B、B、B、G＋Kの順に入力すれば、ラスボス・ビルシュタインでプレイできるようになるのだ。

河童

ビルシュタインが使用可能な状態で、セレクトボタンを押しながら"ハヤト"にカーソルを合わせ、K、A、B、A、G、A、B、A、K、A、G＋Bと入力すれば、河童を使えるようになるぞ。

その3 隠しモードでプレイ!!



通常とは違ったモードでプレイすることができるのがこれ。とくに"Wallモード"では攻撃がヒットしたとき、相手の吹き飛び方が大きくなる。普段のプレイとはまったく違った、低重力を感じさせる戦いが楽しめるのだ。攻略法もずいぶん変わってくるぞ。

Darkモード

各ステージに入る前のデータロード中に、✚↓＋L2＋R2を押しっぱなしにしておく。これで、次のステージは暗闇の中での戦いとなるのだ。プラズマ兵器の淡い光だけが頼りの、演出重視なモードだ。

Wallモード

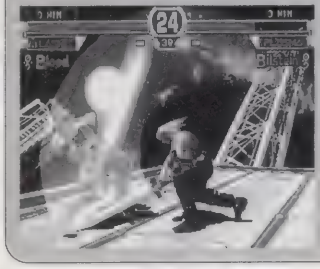
1度エンディングを見ると、オプション画面に"Wall"の項目が現れ、これをONにすると、リング際に見えない壁が設置される。リングアウトがなくなり、壁を使った連続技なども可能になるのだ。

その4 PS版オリジナルキャラでプレイ!!

前号で紹介した完全なPS版オリジナルキャラ、ブラッド。彼を使って、すべてのモードをプレイすることができるようになるぞ。ブラッドはハヤトやジューンと同じく、対ビルシュタイン部隊・スターグラディエイターの一員だ。しかし、彼の過去や戦う理由などといったものは謎に包まれている。彼の武器である巨大なプラズマソードや、ビルシュタインに酷似した技の数々などが、その秘密のカギをにぎっているようなのだが……。右に、ブラッドの使う技のコマンド表も掲載しておくので、プレイの際に役立ててほしい。そして、プレイヤーであるキミ自身に、ブラッドの謎を解き明かしてもらいたいのだ。すべては、ビルシュタインを倒したときにハッキリする……!?

出現条件

ビルシュタイン、河童が使える状態で、セレクトボタンを押しながら、カーソルを"ビルシュタイン"に合わせ、G、A、G、A、G、Aと入力する。その後、そのまま今度はカーソルを"河童"に合わせ、K、B、K、B、K、B、L1＋R1と入力することでブラッドを使用することができるようになる。ちなみにこれも、ビルシュタインや河童のときと同じようにメモリーカードに保存しておけば、次からはコマンド入力せずに使用することができるようになるのだ。


◀アーケード版にはまったく存在しなかったキャラ、ブラッド。彼を見られるのもPS版だけなのだ。

PROFILE

本名：Blood Barbarians
国籍：アメリカ　年齢：22歳
身長：178cm　体重：78kg
武器：プラズマソード
巨大なプラズマソードを軽々と操るパワーファイター。ハヤトやジューンと同じくスターグラディエイターの一員だが、隊員内にも、彼の過去を知るものはいない……。

	技名	コマンド
特殊技	ディセント・ブレー	→＋A
	ワイド・スラッシュ	→＋B
	シャドー・ファング	→＋K
	ソウル・クラッシュ	↘＋A
	サイレント・ボルテクス	↘＋B
	アサルト・ファング	↘＋K
必殺&連携技	ダーク・サプライズ	↓↘→＋A
	ライジング・トルネード	↓↑＋A
	ファイタル・エッジ	↓↓↓＋A
	デス・サークル	←→＋B
	クリミナル・ラッシュ	→＋B、A、A
	アイアン・フィスト	←→＋K
	ブル・タックル	←↙↓↘→＋K
	イビル・ストーム	←↙↓↘→＋K、B
	フェイク・ブレード	→←＋A
	ライジングトルネード	(起き上がり時)↓↑＋K
	シークレットコンボ	↓＋B、↓＋K
必殺投げ	クリムゾン・フォース	→↘↓↙←＋A＋B
特殊行動	武器持ち替え	←＋B
	ダウン攻撃	↑＋A or B or K
	背後攻撃	↓＋A or B or K

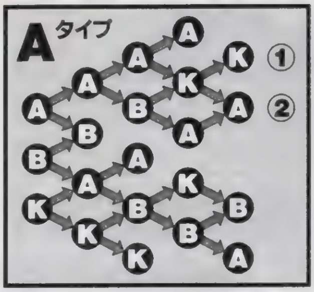
※文中のAは縦斬り、Bは横斬り、Kはキックを表わしています。コマンドは、キャラが右向きのときのものです。

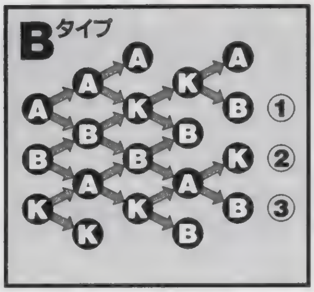
ポイントQ&A

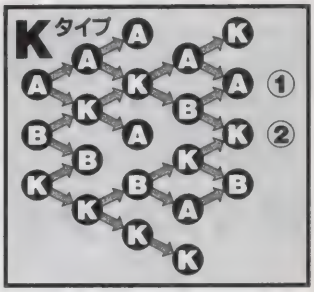
Q. プラズマリベンジが、なかなか決められないんですけど……。どうしたらうまく決められるようになるのですか？
A. このゲームは、基本的に攻撃のテンポが速いので、攻撃を見てからリベンジを仕掛けたのでは間に合わないことが多い。相手のプラズマコンボを読んで、おいておく感じで出しておくといいぞ。なお、縦斬りか横斬りかをちゃんと見極めることも重要だ。ちなみに、リベンジはゼルキンだけダメージが大きい。覚えておこう。

決めろ! プラズマファイナル!! キャラ別"狙い方"講座

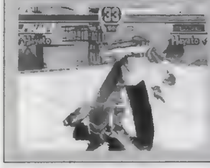
「スタグラ」をプレイするからには、常に狙っていきたいのがプラズマファイナル。最後まで決めるのは至難の業だが、決まれば気分爽快、明日もホームラン！　てな感じの華麗なる連携技だ。すでにご存じの通り、この技につなげるルートは、各キャラにそれぞれ何通りか用意されている。ここでは、「なんとしても対戦でファイナルを決めたい!!」というキミのために、少しでも決められる確率を上げる、より効率のいい狙い方を、キャラ別にお送りしよう。





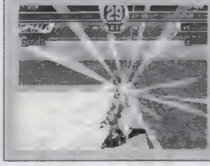


ハヤト　Aタイプの②から↑＋A



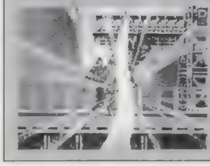
ファイナルの起点となるAは、かなり出が早くスキも小さいので、通常の攻撃でも役に立つ。単発で出すのをメインとしつつ、ヒットしたらそのままA、A、Kと続けよう。ポイントはこのあと、AとKとを出し分けていくところにある。Kの方は出が早く判定も強いので、普段はこちらを使い、ファイナルへの警戒心を薄れさせてから狙おう。

ゲレルト　Aタイプの②からA



ゲレルトはAボタンによる攻撃がとにかく強力。ファイナルの起点もこのAなので、かなり助かるのだ。ゲレルトで狙っていくルートは2通り。A、A、B、A、AとA、A、A、K、Aだ。前者は3発目、後者は4発目の終わりにスキができるので、出し分けて相手の反撃のタイミングをずらすことが重要だぞ。

ビルシュタイン　Aタイプの①からA



ビルシュタインでファイナルにつながるルートは2つ。3発目がAかBかの違いだけだ。前者はしゃがみ、後者は立ちでのガードがそれぞれ不能となってはいるものの、出るまでのスキは大きく、簡単に止められてしまう。ただ、4発目まで行ってしまえば最後をKにするか、Aにするかで混乱させることは可能。それを頼りに狙っていこう。

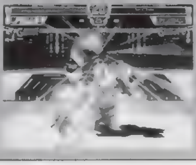
河童　Aタイプの②からA

河童はほとんどの技の性質がゲレルトと同じ。もちろんファイナルも例外ではなく、技の内容から何からゲレルトと同じなのだ。結論として、狙い方はゲレルトと同じでOKなのだ。ただ、必殺技が多彩な分だけこちらの狙いを絞られにくいので、どちらかというとゲレルトよりはファイナルが狙いやすいといえるかな。

ブラッド　Aタイプの①からA

ブラッドでファイナルを狙っていく場合も、やはりビルシュタインと同じく2通りのパターンがある。というよりも、内容はビルシュタインとまったく同じなのだ。やはり、狙いにくいキャラといえる。ただ、ビルシュタインと違って、ファイナルのあとにもう一度Aでの追い打ちが可能となっている。ファイナルを決めたら、キッチリ入れよう。

ガモフ　Bタイプの②からA



ガモフでファイナルを狙っていく場合、ポイントとなるのは4発目のA。これは立ちガード不能の投げ技だ。もちろん、相手もコレは警戒しているハズなので、しゃがんで待っているだろう。よって、3発目で止め、Aでしゃがみガードを潰しにいく。これでガードを撹乱し、相手に2択を迫るのだ。

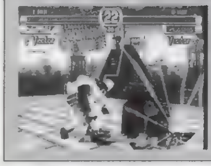
サターン　Bタイプの①からB

サターンでファイナルを狙う場合、ルートはあまり関係ない。重要なのは3発目と4発目の間のスキ、これをどうするかだ。これは、もはやどうこうできる問題ではないので、単発攻撃を主体に戦いを組み立て、ファイナルのことを相手に忘れさせるに限る。その先までつなげることができれば、最後にAかBかで強力な2択を迫ることができる。

ゴア　Bタイプの③からA

ゴアのプラズマコンボは、途中で止めるとスキが大きい。よって、どうせなら最後まで出した方がいいのだ。というわけで、もっともスキの小さいルートをとる。K、A、K、A、Bというルートがそれだ。ポイントは4発目で、Bを出すと、相手が立っていた場合投げになる。これで立ちかしゃがみか、相手のガードを混乱させることが可能なのだ。

ベクター　Bタイプの②からK

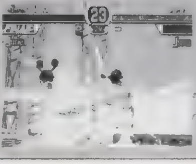


ベクターはプラズマコンボでガード不能技を出せる。コレを利用して、ファイナルへの道を近づけよう。ルートはB、A、K、A、Kだ。ファイナルを極端に警戒している相手には、4発目でBに移行するのも戦法としては悪くない。なお、ベクターはBタイプの③から✚←＋Kで別のファイナルを出すこともできるぞ。覚えておこう。

リムガル　Kタイプの①からK

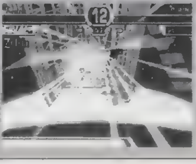
リムガルのファイナルに至る経路はとにかく多彩。全部で6通りだ。コレを順番に出しているだけでも、相手は対処に困ることだろう。中でも便利なのがA、K、K、B、AとB、K、K、B、Aの2ルート。とくに前者は3発目と4発目の間にスキができるだけで、他は連続攻撃になる。ガンガン狙っていって大丈夫だ。

ジューン　Kタイプの②から↑＋K



ジューンでファイナルを狙う場合、取れるルートは、起点がBとKの2つがある。ところが、前者は4発目がヒットしてしまうと、ファイナルまでつながらない。実質的にはルートは1つなのだ。ただし、その1つはとにかく強力。最後のKをBに変えれば軸ずらしも封じることができるので、うまく出し分けてガンガン狙っていこう。

ゼルキン　Kタイプの①から↑＋A



ゼルキンのプラズマコンボは、スキの小さいものが多い。よって、ファイナルもガンガン狙っていけるぞ。しかも、そのほとんどが途中割り込みできないモノばかりなので、相手する側にとってみればかなり凶悪。ただ、取れるルートが少ないので、多角的な攻めはしづらい。単発のBなどで相手の軸ずらしを封じつつ狙っていこう。

ポイントQ&A

Q．リベンジに比べて、リフレクトって使い道がないような気がするんですが……？
A．リフレクトは、直接的にダメージに結びつかないのでいまいち使えない印象を受ける。相手が硬直している時間も短いしね。ただ、出の早い技を持っているキャラなら、そこからプラズマコンボにつなげていくことができるから、実質的なダメージはリベンジをしのぐことも少なくはない。うまく使いこなせば強力だぞ。

©GENKI 1996

BELTLOGGER9

ベルトロガー９

**よく練られたストーリーが美しいムービーで次々と展開
このグラフィックのクオリティはＰＳユーザー必見だ**

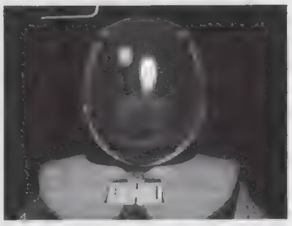
ジャンル	3D・STG	価格	¥6,300
メーカー	GENKI	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月15日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

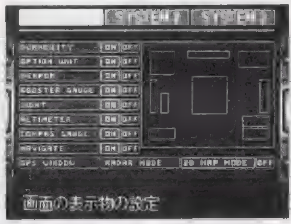
紹介記事で何度も触れたムービーのクオリティの高さを、機械的な美しさだけと思っている人がいれば、その考えは改めてほしい。このゲームでは登場人物も実写ではなくＣＧでおこしていて、これが「人形っぽい」なんて絶対いわせないデキにしあがっているのだ。興味があるなら、しゃべるときの自然な頬の動きや、驚愕の表情を浮かべるところなどもジックリ見てみよう。このクオリティの映像でＡＶＧもやってみたいなぁなんて思う今日この頃っす。　（城イドム）

数々のトラップをくぐり抜け、採掘施設からの脱出を目指せ

ＳＦマニアの期待が集まっていた『ベルトロガー９』も、ついに最後まで遊べる日がやってきた。ゲーム内容は地形トラップを重視した３Ｄ・ＳＴＧで、難易度は高めだったりする。そのために、ストーリーの先が見たくてしょうがないのに、途中で詰まってしまった……なんて読者も多いに違いない。そんな人もバッチリ先に進めるように、今号では終盤突入までの攻略ポイントをドーンと紹介することにしよう。また、ゲーム攻略を最後まで円滑に進めるコツについても触れているので、特に行き詰まっていない人でもチェックしておく価値あり！　次号以降では、終盤の徹底攻略もお届けする予定。乞うご期待！



◀ムービーのクオリティは最高。全部見るためにも、がんばろう。



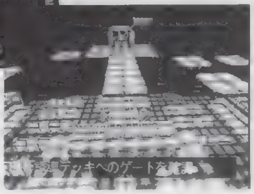
◀オプション画面も充実。細かいところまで設定できる。

まずは基本をおさえておくのだ

これが基本1 ◉会話は重要なヒント

メッセージやマップ紹介画面は、これから行うべきことの重要なヒントが隠されているので、しっかり聞いておくようにしよう。なお、レコードカードが15枚以上手に入った場合、違うページにストックしてあるカードはL1(R1)ボタンで呼び出せるので、覚えておくこと。

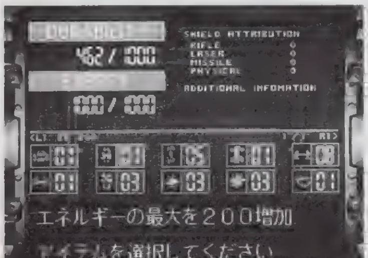
◀会話を通して、クリアに必須の情報が伝えられることも多い。聞き漏らしたと思ったら〝レコードカード〟や〝ログ〟を利用しよう。



▶ステージ最初のマップ画面では、そのステージで要求される作業の流れがわかるようになっている。スキップしないように！

これが基本2 ◉自機のメンテ

エネルギーや耐久力の最大値を増やすアイテムは、ストックしても意味がない。入手したらガンガン使っていこう。また、シールドの属性をパワーアップさせる場合、対ライフル、対レーザー、対ミサイルを２：１：１の比率で強化するとよい。物理攻撃防御力は頼りになる機会もあまりないので、少しのパワーアップで問題ないハズだ。



◀ストックしておいても意味のないアイテムはガンガン使っていいぞ。さぁ、自機をパワーアップさせよう。

これが基本3 ◉弾は節約しよう

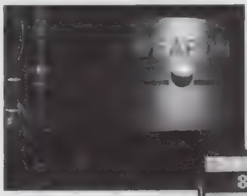
弾薬のストックは、序盤はほとんど気にならないけれど、ステージ16以降ではシビアになってくる。そこで、最初は意味がないようにすら感じられるバリアを、序盤から積極的に使って、無駄弾は使わないようにしよう。また、マップ上には弾薬も用意されているので、アイテム集めにも精を出しておくように。

▶シールドは序盤は使わなくても大丈夫だけれど、弾節約のために活用できることは覚えておこう。

▲面倒でもステージは隅々まで調査して、アイテムをたくさん集めよう。敵から回収するのも手だ。

これが基本4 ◉武器の強化

新しい武器を入手したなら、装備を常に最新のものに切り替えるのは常識だ。そして、武器のパワーアップアイテムを使うのはライフル系だけにしぼり、ほかの武器はとくにパワーアップはしなくてもよい。１つの武器の強化に使うアイテム数は10〜15程度で十分にクリアはできるので、余った武器強化アイテムはそのまま終盤の戦いまで温存しよう。



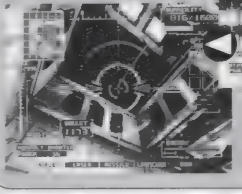
▲こんなデザインの扉を見つけたら開けるベシ！武器アイテムが見つかる。

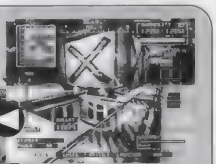
▶攻略に使う武器は、バルカンがメイン、ときどきミサイルと思ってくれていい。

これが基本5 ◉足場に跳び移るテクニックを身につけよう

足場から落ちないように歩いたり、足場から足場に跳び移ったりするのは、このゲームの基本テクニックだ。とくに難しいと思われる場所に関しては、下で簡単にコツを紹介してみたので目を通しておこう。足場のハシまで行っても落ちないので、慣れれば簡単だぞ。

ステージ3

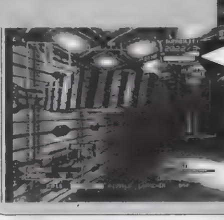


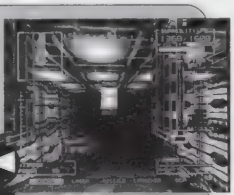


◀▲トロッコの下から、ジャンプで脱出するときは、頭をぶつけないよう、上を見ておくベシ。

ステージ7

これはムズい！





◀▲終盤のトラップ。足場に乗ってからは、正面から迫ってくる障害物を避ける必要がある。✚キーは使わず、横移動だけで避けるのがポイント。

ステージ4

▶上にハネ飛ばされるシーンでは、空中で視点を下げないと、次の着地地点がつかみにくいぞ。

ポイントQ&A

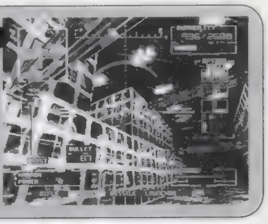
Ｑ：ジャンプ中に、長時間ジャンプボタンを押し続けるとオーバーヒートするということは、途中でボタンを離せばオーバーヒートはしませんよね？
Ａ：そんなことはまったくない。ジャンプ中に、ボタンを離したところでオーバーヒートは起こる。つまり、これは意味のない行動なのだ。それどころか、ジャンプ中にボタンを離してしまえば、大ジャンプができなくなってしまうので、逆に問題ともいえる。オーバーヒートを防ぐには、ジャンプを連続で行わないこと。これに尽きる！

基本をおさえたら実戦で鍛えよう!

実戦へGO 1 ◉地形の作りを読もう

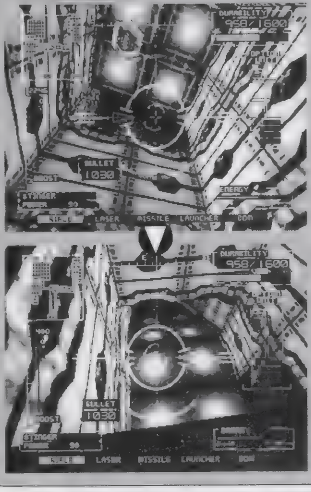
しかけや地形の中には、突破方法を解明する以前に、どんな作りになっているのか、わかりにくいものもある。そのまま気づかずにいると、ハマってしまうこともあるので侮れないぞ。その代表的な例を下で触れているので、それぞれのステージで「アレ?」と思った経験がある人は、チェックしてほしい。

ステージ5 上を見よう!



▶特にこのステージでは、上の方に通路やアイテムが眠っている場所が多い。注意しよう。

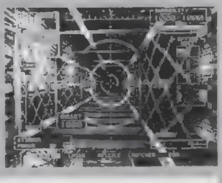
ステージ7 落下は命とり



◀見上げると、はるか上の方に横穴が開いているのがわかる。こんな地形の作りは、あとで役立つので覚えておくといいぞ。

◀上り上って、いつのまにかさっき見上げていた場所に。「このまま下りればゴール地点だな」なんてカン違いはしないように。

ステージ5 金網の通路

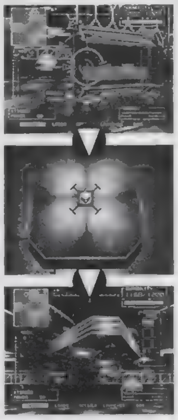


▼▶ベルトコンベヤートラップが配置された金網状の通路は、下図のような作りになっている。上段のスイッチ(■)を右向きにしておかないと、下段を進むことはできないからね。

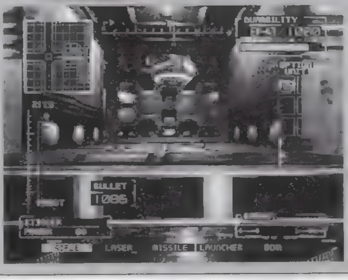
実戦へGO 2 ◉突破法を見抜こう

しかけなどの突破方法は、右の連続写真にあるとおり、①スイッチを押す、②リアクションがある、③利用可能に…という流れが基本になっている。もちろん、中にはその公式にあてはまらず、よく観察しないと気づかずに終わりそうなものもあるぞ。下では、そんな難関の中でも、特にプレイヤーを悩ませそうなもののヒントを解説してみた。プレイ中に詰まってしまった人は、参考にしてほしい。

突破法の一例

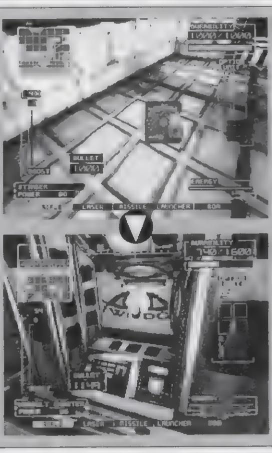


ステージ4 破壊しよう



◀Ⓐボタンで調べていると、時限爆弾で壊せる壁が見つかることも!

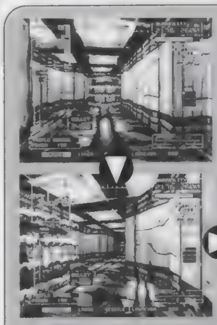
ステージ3 コードを探そう



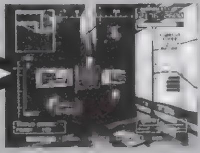
◀ただ闇雲に突き進んでもダメ。写真の場所で、キチンと情報を聞き出しておこう。

◀最後の扉の前で、さきほど入手したコードの情報が生きる。急がば回れ、なのだ。

ステージ6 接触を避けろ



▲地形のへこみでやり過ごして進むのが基本だ。



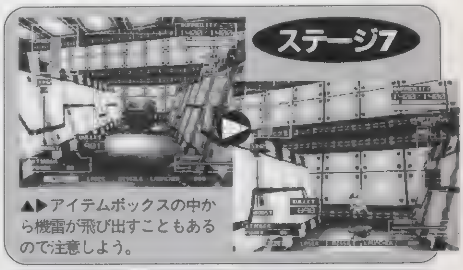
◀前方から電撃トラップが。これに触れると大ダメージ。

▲奥にあるスイッチを切れば、もう稼働しないぞ。

実戦へGO 3 ◉トラップにも用心しよう

プレイヤーの分身でもあるサルー軍曹の命を脅かすのは、何も敵キャラだけではない。地形に設けられたトラップも、思わぬ死を招くことになるので、用心しながら攻略は進めるようにしよう。下では事前に知っていないと引っかかりやすいトラップを挙げている。これらの餌食にならないよう気構えしておこうね。まぁ、1回くらいはビックリしながら死んでいくのも、このゲームのウリなのだけれど(笑)。

ステージ7



▲▶アイテムボックスの中から機雷が飛び出すこともあるので注意しよう。

ステージ3

▲▶この扉の奥は危険地帯になっている。右の写真の装置を攻撃するのだ!

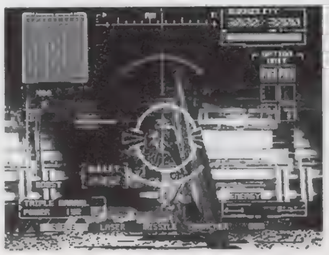
実戦へGO 4 ◉ボス戦はこう戦おう

ステージによっては、巨大ボスとの一騎打ちが待っている。ここでは、横移動を使ってボスの周囲を回りながら攻撃するのが一番有効な戦術といえよう。ボスを誘導して地上の障害物をボスに破壊させると、アイテムが入手できることも覚えておくこと。また、左の写真のようにボムを使う手もあるが、できればボムは終盤まで温存しておくことをオススメする。なお、ボムの爆風は確実に自機を飲み込む。ボム使用後は、必ずバリアを張って爆風から身を守ろう。

▼ボムに向けてボムを発射。貴重な武器なのでハズさないように。

▲その直後にバリアを張って爆風を防ぐ。簡単かつ効率的な作戦だ。

横移動を使え!



◀「✚左+R1」や「右+L1」で横移動すれば、敵を視界にとらえながら攻撃が避けられるぞ。

BELTLOGGER9

ポイントQ&A

Q:さすがはGENKIの作品だけあって、ムービーのクオリティには驚きました。全ムービーをチェックしたいのですが、隠しムービーってないんですか?

A:ストーリーの分岐などはないので、エンディングまで行けたら、一通りのムービーを見れたと考えてくれていいぞ。ただし、ゲームオーバー画面のムービーは、そのミス内容に応じて数種類用意されていることが確認されている。このムービーもかなりカッコいいので、ワザと死んででも全パターンをチェックしてもいいかも。

©BANDAI 1996

オウバードフォース

本格的戦略SLG『オウバードフォース』
今回はその壮大なシナリオのすべてを紹介！

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	10月25日（発売中）		

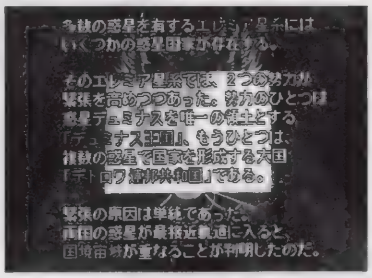
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

従来のSLGに高さの概念を取り入れたことにより、今までにない立体的なバトルを楽しめるようになったこのゲーム。しかし、魅力的な部分はそれだけじゃない。しっかりとした世界設定に基づく、壮大なストーリーがそれだ。まるで映画のようにシナリオが展開していくので、飽きることなくプレイできるぞ。ほかにもキャラや戦艦に自分の好きな名前をつけられるなど（やっぱり名前をつけれた方が感情移入の度合が違うよね）、SLGファンの心をくすぐる仕掛けがいっぱいなのだ。（うきき）

気になる完全シナリオルート表を大公開!!

まるでSFアニメのようなストーリー展開は、斬新なゲームシステムとともに、このゲームの魅力の1つといえるだろう。今回はそのストーリーをつなぐ、シナリオの進行にスポットを当てて、攻略をしていこう。

さて、右のルート表を見てもらえばわかるとおり、重要と思われるポイントは全部で4つ。その内、完全にシナリオが変わってくる分岐はMISSION：3と17の2カ所だけだ。下では、その2つの分岐を含めた、4つの重要なポイントについて、くわしく説明していくぞ。ぜひキミのプレイに役立ててほしい。

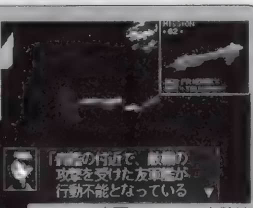


◀MISSION前に語られるストーリー。ぜひ読んでおこう。

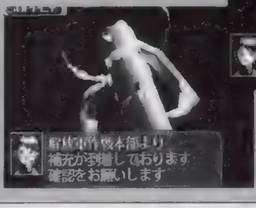
シナリオ進行上、重要なポイントをチェック！

1 このゲーム最初の分岐ポイント

最初の分岐ポイントはMISSION：2のあと。MISSION：2の目的はタイトルからもわかるとおり、敵に囲まれた友軍ユニットを助けつつ、敵をせん滅すること。そして、クリア時にその友軍ユニットが生存しているかどうかで、次のMISSION：3が変わってくるのだ。破壊された場合は"遊撃"。敵の補給艦が相手のため、うまくいけばクリア時に武器が手に入るぞ。生存の場合は"ピアドアステロイド"。こちらは友軍ユニットも一緒に戦ってくれるので、どちらかといえばこっちの方がオススメ。



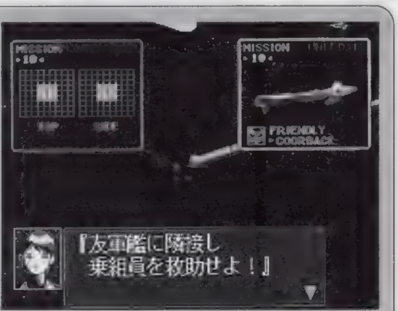
▲この友軍のユニットを助け出せるか否かがポイント。



◀"遊撃"ルートは始まる前に補充兵が1人入る。けど…。

2 クリアターン数で難易度が変化

ストーリーが変わるほどの分岐ではないが、MISSION：10でのクリアターン数によって、次のMISSION：11の敵の数が変わるというもの。クリアターン数が12ターン以内だと、配置される戦闘衛星が1基。15ターン以内だと3基。それ以上かかってしまうと5基もの戦闘衛星を相手にしなくてはならないぞ。MISSION：11は、少ないターン数で軌道ステーションまでたどり着く、というのが目的。そのためステーション周辺に配置される戦闘衛星が増えるというのは、かなりやっかい。MISSION：10自体はそれほど難しくないので寄り道はせず、できるだけ少ないターン数で（12ターン以内が理想）友軍ユニットに接触（クリア）するようにしよう。



▲敵を倒しながら、最短距離で友軍ユニットに近づくようにしよう。できるだけ早いクリアを目指せ。

3 敵スパイ艦が問題

MISSION：17自体は、それほど難しいシナリオではない。普通に戦っていればクリアできるだろう。ただ、敵に混ざっているスパイ艦を誤って撃破してしまうと、MISSION：17aを飛ばしてMISSION：18に進んでしまうので注意。確かにこの時点では大した問題ではない。が、後々のことを考えると、ちゃんとスパイ艦に接触しMISSION：17aへ進んだ方がラク。

基本的にスパイ艦はこちらに向かってこないので、始まったらスタート地点からあまり動かず、向かってくる敵だけを倒すようにすれば失敗は少ないぞ。あとは制限ターンに気をつけていれば大丈夫だ。

4 戦闘が3回連続で！

MISSION：18では、3つのマップを連続でクリアしなくてはならないため、なかなかきびしいシナリオだ。しかも途中でセーブができないので心してプレイしよう。1つ目のマップをクリアしたあと、ルート選択がある。前か右のどちらから進行するか？　というものなのだが、ここでは前の方を選択しよう。なぜなら補給が受けられるからだ。ここで補給を受けておかないと、あとがツライぞ。最後のマップはMISSION：17aに行ったか行ってないかで変化する。行っていないと敵にミサイル艦がいるので、苦戦は必至。クドイようだが、MISSION：17ではスパイ艦と接触しておこう。

シナリオルート表

- MISSION：1　孤高の艦隊
- **1** MISSION：2　救出作戦
  - MISSION：3a　遊撃
  - MISSION：3　ピアドアステロイド
- MISSION：4　捕虜収容所
- MISSION：5　戦犯者
- MISSION：6　追撃艦隊
- MISSION：7　戦略要塞
- MISSION：8　リアクタードライブ
- MISSION：9　復讐鬼
- **2** MISSION：10　機雷地帯
- MISSION：11　軌道ステーション
- MISSION：12　トノス突入
- MISSION：13　降下作戦
- MISSION：14　地上交戦
- MISSION：15　夜襲
- MISSION：16　首都攻防戦
- **3** MISSION：17　諜報部員
  - MISSION：17a　支援
- **4** MISSION：18　討伐艦隊
- MISSION：19　亜空間ゲート
- MISSION：20　無限の航路
- MISSION：21　デトロワの影
- MISSION：22　暗殺部隊
- MISSION：23　会敵
- MISSION：24　艦隊決戦
- MISSION：25　占領軍
- MISSION：26　敵将レオハン
- MISSION：27　鷲は舞い降りた

ポイント Q&A

Q：MISSION：5で王女の乗った戦艦を守ろうとするのですが、どうしてもやられてしまいます。どうしたらいいでしょうか？　教えてください。
A：このMISSIONの敵は、こちらから攻撃しない限り攻撃してこないのだ。まずこれを利用し、有利な場所に味方を移動させてから攻撃しよう。また、敵の艦載機は王女艦を、敵戦艦は主人公を狙ってくるので、まずは艦載機を先に攻撃するようにすれば、王女艦がやられる心配がないぞ。

©1996 IDEA FACTORY, INC.

スペクトラルタワー

はるか天空をつらぬく塔を、努力と根性で制覇せよ!
てっぺんを目指すキミに贈る、基本にして極意の超・攻・略!!

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	10月4日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

冒険に憧れていた時期があります、正確には「冒険的な行動」にでしょうか。遠い昔の頃です。当時は未踏の領域に身を投じた偉人の伝記を読みあさっては、いつか自分も、誰にもできないことをやってやろうと胸を高鳴らせていました。ふと思えばこの「スペクトラルタワー」は、部分的にとはいえそんなニュアンスを持っているゲームなんですよね。最近ちょっとマンネリだよなぁ、ここらで人生のタバスコが2～3滴ほしいとこだぜ。とお考えのアナタ、このゲームに挑戦してみては？（がんのじ）

10000階突破を目指し回プレイするキミへのアドバイス1

まずはキャラクターメイキングに関するヒントから。下のキャラクター合成表を見てほしい。この表には、例えばシーフとフリーファイターを組み合わせると忍者になるというようなことが示されているのだが、何を組み合わせるかというと、それはゲーム中に手には入るアイテム「パピルス」に書かれたキャラクター番号。シーフとフリーファイターのキャラ番をある法則（足したり引いたり掛けたり割ったりなど）で組み合わせた番号を入力すれば忍者が登場するというわけだ。問題はその法則なのだが、それに関しては残念ながらまだ公開することができない。右に挙げた5つのキャラとその番号、合成表上の組み合わせを参考にして解明してみてほしい。パピルスさえ手に入れば、けっこう簡単に割り出せるハズだ。

上級職5つのキャラ番号を特別に公開!

忍者

503273

ザコモンスター相手には「分身」が有効。追い込まれたらイチかバチか「爆炎の呪文」。

おさる

1422210

「変なおどり」で敵を惑わし、「連続攻撃」で葬り去る。熱い魂を持つおさる。

風水師

897900

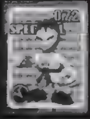
モンスターを一撃で倒せる「地殻変動」は最後の切り札。失敗すると……。

夢の住人

1775965

風を操り、花を歌う、可憐なる自然の申し子。「疾風の呪文」は諸刃の剣。切り札にしよう。

空手マスター



1463240

連続10回！ 怒濤の連打を叩き込む「月光連打」の前ではすべての敵が死に到る。

ここでは5つの上級キャラを作れる番号を公開！ これらのキャラで冒険に出られるのはもちろん、職業を合成表と照合して番号を解析すれば、他の上級キャラの番号を発見するヒントにもなるぞ。

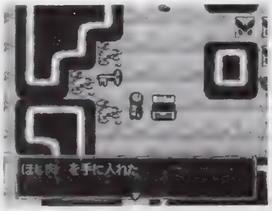
	旅人	シーフ	遊牧民	商人	野性児	フリーファイター	クレリック	ライトメイジ	ダークメイジ	アイテムハンター
旅人	案内人	ヒエロ	エルフソルジャー	村人	魔獣使い	ソードマン	ヴァルキリー	夢の住人	隠者	ギャンブラー
シーフ	ピエロ	アサシン	海賊	いかさま師	ネコ戦士	忍者	ゴーレムマスター	占い師	バンパイヤ	デザートシーフ
遊牧民	エルフレンジャー	海賊	羊飼い	ぬいぐるみ師	原始人	レンジャー	聖獣使い	風水師	幻術師	お笑い芸人
商人	村人	いかさま師	ぬいぐるみ師	キング	カエル戦士	船長	マリオネット師	ビショップ	カエル男爵	グルメ
野性児	魔獣使い	ネコ戦士	原始人	カエル戦士	おさる	アマゾネス	エルフクレリック	詩人	エルフメイジ	魔猿・悟空
フリーファイター	ソードマン	忍者	レンジャー	船長	アマゾネス	戦士	パラディン	オーラファイター	魔法戦士	武器商人
クレリック	ヴァルキリー	ゴーレムマスター	聖獣使い	マリオネット師	エルフクレリック	パラディン	ルーンマスター	聖者	幻術師	リッチ
ライトメイジ	夢の住人	占い師	風水師	ビショップ	詩人	オーラファイター	聖者	賢者	ウォーロック	手品師
ダークメイジ	隠者	バンパイヤ	幻術師	カエル男爵	エルフメイジ	魔法戦士	幻術師	ウォーロック	ソーサラー	幻術師
アイテムハンター	ギャンブラー	デザートシーフ	お笑い芸人	グルメ	魔猿・悟空	武器商人	リッチ	手品師	幻術師	コレクター

10000階突破を目指し回プレイするキミへのアドバイス2

宝箱から入手できるアイテムには、ＨＰを回復する食べ物や戦闘で役に立つ武器などいろいろな種類がある。一般的にＲＰＧを攻略するのにはアイテムの力が不可欠だが、『スペクトラルタワー』の攻略においてはそれに2つ3つほど輪をかけてアイテムの「恩恵」が不可欠なのだ。ゲーム中とくに重要なアイテムは、下の表で紹介している4つ。これらを宝箱から発見したら、アイテム欄が一杯でも適当なアイテムを捨てるなりして優先的に入手するようにしよう。その他に、「さびた剣」と「石ロッド」を使用可能な状態にする「まほうのといし」や、「ただのがらくた」を超上級アイテムに変化させる「イプシロンの杖」も持っていれば重宝する。ただし、滅多に拾うことはない。

まほうのといし!

▼宝箱からはなかなか手に入らないけっこう貴重なアイテム。最初からいくつか持っている職業もある。



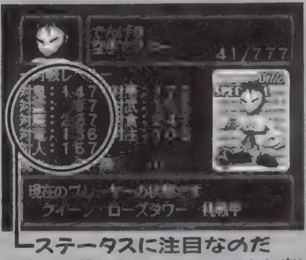
▶回復アイテムの食べ物は、ＨＰが減っていたら拾ったはしから食べてしまおう。

◀メダルは拾ったその場で使う。盗まれたら泣くに泣けない。

ユニコーンロッド	HPとステータスを完全回復。盗みの標的にされやすい。
フェアリーロッド	道案内の妖精を呼び出せる。ゲーム後半では必需品。
ジャンプロッド	上の階にワープする。ワープする階数はランダム。
ワープロッド	上に50階もワープする。が、一気に登るので危険が伴う。

出現するモンスターに応じて武器を使い分けよう

対ドラゴン用の剣「ドラゴンブレイク」を装備すれば、「対竜」のステータスが上昇するといったように、武器には装備することによって、一部のステータスをアップさせる効果がある。特定の種類のモンスターに強い武器を複数持っているときには、フロアをうろついているモンスターの種類に応じて武器を持ち替えるようにしよう。戦闘が有利になるだけでなく、弱い敵は接触しただけで倒せるようになるのでムダな戦闘を回避できるぞ。



▲新しい武器を手にいれたら、とりあえず装備してステータスの変化を調べてみよう。

アイテムを失わせる敵キャラには要注意!

さまざまな特性を持つモンスターの中でもっともやっかいなのは、手持ちのアイテムを失わせる必殺技を使う連中だ。具体的な例をあげれば、アイテムを盗むシーフ系や、プレイヤーに乗り移ってアイテムをごっそり捨ててしまうゴースト系のモンスターがそれにあたる。戦闘に突入してしまうとハッキリいってそれを防ぐ手だてはないので、マップ上でその手のモンスターを見かけたら、接触する前にダッシュで逃げてしまおう。逃げるが勝ちなのだ。

▲モンスターの種類はマップ上のシンボルである程度判別できる。怪しいシンボルを見かけたらいち早くその場を離れよう。

ポイントQ&A

Q：クイーンローズタワーのボス、クイーンローズにどうやっても勝てません。なんとか倒す方法はありませんか？

A：必殺技で600ものダメージを出してくるクイーンローズに対して、正面から勝負を挑んでもまず勝ち目はない。背後から接触して先制攻撃をし、必殺技を使うかクリティカルを出して1ターンで倒すしかないぞ。クイーンローズはシンボルで見分けることができない。フロア100でシンボルに接触するときには、必ず背後を取ること。

©Psygnosis Ltd.1996

WIPEOUT XL
ワイプアウト エクセル

驚くほど美しいグラフィックが驚異のスピードで駆け抜ける！　超カッコいいRCGがさらにパワーアップした！

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCEI	対応周辺機器	※1
発売日	11月8日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作はとてもシビアで、いまいちアツくなりにくい作品だったけれど、このパート2ではそんな欠点が見事に改善されているので、思わず感動してしまった。軽い接触なら致命的な減速にならないのでスピード感も損なわれないし、通常のモードでもCOMが操作するライバルカーは適度に現れてくれてレースにもメリハリが出ている。上級者の人ならタイムアタックに命を削れるし、初心者でも気持ちよくスピードを楽しむことができる。やっぱりRCGはこうでなくっちゃね。　（城イドム）

※1：メモリーカード（1ブロック）、ネジコン、通信ケーブル、2P対戦可

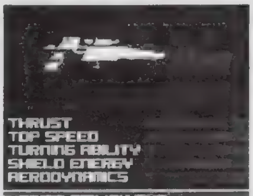
反重力マシンを操縦して迫力コースを駆け抜けよう

マイカーは4種類

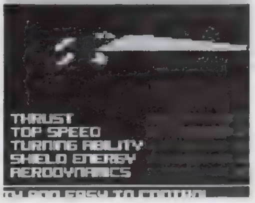
レースでは、前作同様に反重力マシンを使用する。基本的な操作方法に違いはないけれど、前作よりもマシンの当たり判定は甘く作られているぞ。また、敵車のAI向上に伴い、爆死する危険性も増えている。それらの点を頭に入れておこう。初期状態で選べる4種のマシンの特徴は、右のようになっている。最初にフェイザーでゲームに慣れてから、好みに合わせてオーリコムやキーレックスで練習するのが、一番のオススメパターンだ。

フェイザー

ハンドリングもよく、シールド数値も高い、安全性重視のマシン。トップスピードに劣るけれども、初心者がラピアークラスに挑戦するときには重宝する。



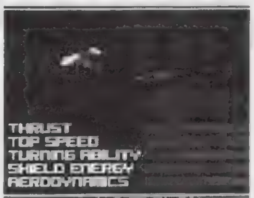
AGシステム



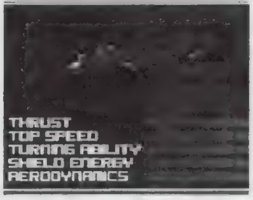
シールド数値が低いなど、ちょっと使いにくいマシン。際立たせようとした方向性が、どれをとっても中途半端なので、別マシンを選択した方がよいだろう。

オーリコム

上級者向きのセッティングながら、全体的に安定した性能を保持しているマシン。このマシンのスペシャリストを目指すのも悪くない選択だぞ。



キーレックス

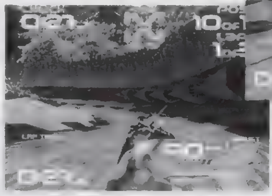


トップスピード重視なため、加速性とハンドリングを犠牲にしたマシン。しかし、急カーブの少ないコースなら、このマシンがもっともトップを狙いやすい。

走行上の基本的なテクニック

1◉カーブを美しく曲がれ

このRCGにはエアブレーキという独特の操作方法が用意されている。これは、スライド移動に相当する機能なので、急カーブを曲がるときに通常のハンドリングと組み合わせて使おう。ちなみに、左右のエアブレーキを同時に使うと急ブレーキになるので使いどころに注意！



▲急カーブ突入時は、このくらいの位置でハンドルを切る。
◀ハンドリングから1テンポ遅らせてエアーブレーキを。

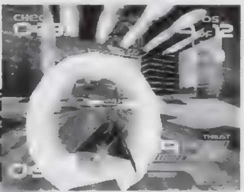
2◉ロケットスタートを決めろ

▲ロケットスタートは加速がまったく違うので、成功すればすぐにわかる。

ベストなタイミングでアクセルボタンを押し始めると、ロケットスタートができるぞ。それぞれのボタンを押し始めるタイミングは、フェイザーならスターターの「ワン」という掛け声の「ワ」が聞こえる瞬間、エージーシステムなら「ワ」が聞こえる1テンポ前、オーリコムなら「ツゥー」と「ワン」のちょうど中間、キーレックスなら「ツゥー」の「ゥ」が聞こえる瞬間くらいが目安だ。

3◉自機のダメージに要注意

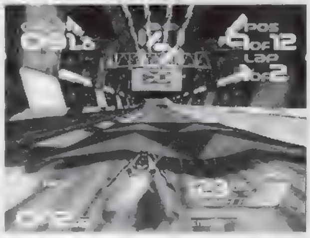
ライバルたちはマインズなどを使った攻撃をガンガン行ってくるので、爆死には注意。敵の後ろを走るときには、左右に少しズレたラインを走行するのが基本だ。エネルギーはアイテムでも回復できるけれど、それでは運狙いになってしまうので、基本的にピットレーンを使おう。



▲AGシステムを使う人は、特にダメージに注意。
◀ダメージによる爆発を避けたいなら、ピットレーンへ。

コースに合わせた走りを研究

最初から選べる6コースの特徴を下で簡単にまとめてみた。特に加速プレートの位置は重点的に解説しておいたので、必ずチェックしておくこと。ちなみに〝2連続〟とは加速プレートが縦に連なっている場所を、〝全面〟とは横に2つ加速プレートが並んでいる場合を指している。



▶勝負とタイムどちらを狙う場合でも、加速プレートは重要ポイントだ。位置を頭に入れておこう。

TALON'S REACH

ネジコンを使えば、全カーブをフルアクセルで突っ走ることも可能だ。加速プレートは「右、左、全面に2連続、右、左に2連続、左、右」の順に配置されている。ベクタークラスはゴール地点直前に加速プレートが用意されていないので、毎回ピットレーンに向かおう。

VALPARAISO

坂のせいでやや前方の見通しが悪い。加速プレートは「左、左、右、左、左、全面、全面、左、右に2連続、右、左に3連続、左、左、右、左、左、右、左、右に2連続、左に2連続」と配置されている。ゴール地点直前に加速プレートがあるのでピットレーンに行かなくてよい。

GARED'EUROPE

最初の赤トンネルを抜けた地点は、視覚的に左カーブと感じるが、実は右カーブなので要注意！　加速プレートは「左、右、左に2連続、右に2連続、左、右、左に2連続、左に2連続、右、左、右に2連続、左、全面、左」の順に配置されている。ピットレーンには必ず行こう。

SAGARMATHA

加速プレートは「右、左に2連続、左、左、左、左、右に2連続、全面、左に2連続」の順に配置されている。全面プレートのあとにジャンプ地点が設けられているので、ガンガン加速してジャンプすると、気持ちいいぞ。〝手軽に爽快〟がベクタークラスの醍醐味なのだ。

PHENITIA PARK

トンネル地点は、左カーブにつながっていることを頭に入れておこう。加速プレートは「右に2連続、全面、左に2連続、左、左、右、右、右に2連続、左、右、右、全面、左、左に2連続」の順に配置されている。ゴール地点直前に加速プレートがあるので、見逃さないように。

ODESSA KEYS

加速プレートは「左、左、左、右、全面、左に2連続、右、左に2連続、右、左、全面に2連続、左に2連続、全面、全面、左」の順に配置されている。ラピアークラスはとにかく前方が見にくいので、コースを体で覚えこむこと。このコースも積極的にピットレーンに向かおう。

ポイントQ&A

Q：このRCGではアイテムも重要な意味を持っていると思うのですが……。好きなアイテムを奪取する方法とかないんですか？
A：特定のプレートを通過したときに手に入るアイテムは、完全なランダムなので狙って獲得することは不可能。またアイテムのストックもできないので、基本的に入手したらガンガン使っていくつもりで構わないぞ。ただし、ターボだけは直線路以外で使用するのは事故のもと。注意するように。

©1996 Ocean Software Limited ©1996 TOMY ©TOMCAT SYSTEM

爆発と光がほとばしる驚異の3D・STGバトル
FINALIST ファイナリスト

ジャンル	3D・STG
メーカー	ギャガ・コミュニケーションズ
発売日	10月4日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

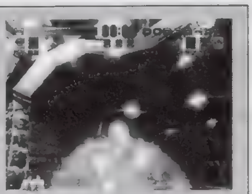
難関の突破方法をチェックせよ

◉絶対に押さえたい基本ポイント

エネルギーを回復

このボックスを見つけたら必ず破壊しよう。中から出たアイテムをカウント内に獲得すれば、一定量のエネルギーが回復する。

倒せない敵も

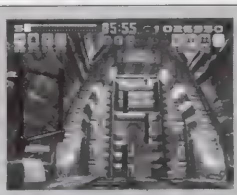


このゲームには、倒すことが不可能な敵もいる。赤いバリアをまとった敵は、相手にしない作戦で挑もう。

破壊可能な扉

行く手を阻む扉も、格子状のものは破壊可能だ。マインやロケットを使って攻撃していこう。

鉄の扉は壊せない



鉄の扉は、①スイッチの前に立つ、②特定の赤外線センサーに触れる、③特定の敵などを破壊する、という方法で開けられる。

◉特に難しいポイントをアドバイス

トンネルレベル2

最後の制限タイムつきの長い通路が最大の難関。ここでは、敵ヘリが現れたらフレアーを使って、攻撃を誘導してあげよう。地雷は破壊せずに避けようとするよりも、あらかじめ破壊して道を作って進む方が効率的だぞ。

◀フレアーなくして、ここの突破は不可能なのだ。

トンネルレベル4

1カ所だけ、今までと対処方法が異なるしかけが用意されているので、とまどうかも。写真の位置の鉄の扉は、手前の赤外線センサーに反応して開閉している。ここでは、1回後退して、センサーに触れてから、そのまま扉に向かう、というのが正解。

◀扉がセンサーによって開閉する点がポイント。

地下水道1

このステージ以降は敵の攻撃もハンパじゃないので、今までのような力押しだけではクリアできない。また、破壊が突破の条件に結びついているケースが多くなっているので、「詰まったようなら破壊」という気持ちで対処すればクリアできるはずだ。

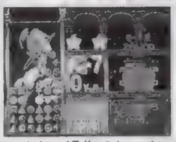
◀破壊できるものはバンバン破壊するといいぞ。

オリジナリティあふれる落ちものパズル！
くるくるトゥインクル ～おねがいおほしさま～

ジャンル	PZG
メーカー	トミー
発売日	10月4日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可

"ぱずるモード"の解き方を徹底紹介

パズルモード全96問の正解をお教えすることにしよう。ちなみに、※がついているものは、それ以降のボタン操作をすばやく行わなければならない場合を示している。



▲少ない操作でキレイに消せると快感なのだ。キミもチャレンジ！

メリ～さん

①✚右、○
②○
③○
④○
⑤上、⊗
⑥右×2、⊗、上、⊗
⑦右、⊗
⑧上×2、右×2、⊗

エルチンアルチン

①✚右×2、⊗
②○
③上×3、左、⊗
④上×2、⊗
⑤上、右、⊗
⑥上×2、○
⑦上×4、右×2、⊗
⑧○、⊗

獅子兵衛

①✚右、⊗
②上、○
③上×2、⊗、下、○
④上、○
⑤上×2、○、下、⊗
⑥上、右×2、⊗
⑦上、○
⑧上×3、⊗

アサバン

①✚上×2、⊗
②上、⊗、下、右、⊗
③右、⊗
④上×2、⊗
⑤上×5、⊗
⑥右、⊗
⑦上、○
⑧上×4、右、○

かにまる

①✚右×2、○、左×4、○
②○、⊗
③上×2、⊗、左、⊗
④上×10、○
⑤上×7、○
⑥上、右×2、○、左×4、○、下、右×2、⊗
⑦⊗
⑧上×2、左、⊗

おとめちゃん

①✚上、⊗
②上×3、○、下、⊗
③上×4、左×2、○
④左×2、○
⑤左×2、○、上×2、⊗
⑥上、右、⊗
⑦○
⑧上、左、⊗、※左×2、⊗

健太郎君

①✚上、⊗
②上×2、左、⊗
③○、○、○、○
④左、○
⑤左×2、⊗
⑥上×3、右×2、○、※左×4、○
⑦上×10、左×2、⊗
⑧上、右、○

スコルピ～

①✚上、右×2、⊗
②左、⊗
③上、左、⊗
④上、左、⊗、上×2、右×3、○
⑤上×8、右×2、○
⑥上×2、右、⊗、左×2、○
⑦上×3、左×2、⊗
⑧上×2、左×2、⊗

やぎ仙人

①✚上×6、左、○
②上、左、⊗
③左、○
④左×2、○、上、右×2、○、右×2、○
⑤上、左、○、⊗
⑥右、○、※左×2、○
⑦左、○
⑧⊗、※右、○

なすぺんぎん組

①×、✚上×3、⊗
②上、右、○、※左×2、○
③上、右、⊗ ④上、⊗
⑤上、右×2、⊗、左×4、⊗
⑥○、※上、右×2、○、※左×4、○
⑦左、⊗、右×3、○
⑧右×2、○、左×4、○

まりなちゃん

①✚上×2、左、○、下、右×2、⊗
②上×3、左×2、○、下×3、○
③右、⊗、上×2、○
④上×2、○、上、右×2、○
⑤⊗、上、⊗、○
⑥上、右、⊗、※下、左×2、⊗
⑦上×5、左、○、下×5、○
⑧上、右×2、○

ピュ～トデル王子

①✚上×3、右×2、○、上、左、⊗、下、左、○、上×2、左×2、○、下、右、⊗ ②上×4、左、○、右、⊗、下、右、⊗、上、右、⊗ ③上×3、⊗、上、右、⊗、左×2、⊗ ④上、右、○、左×2、○、上、右、⊗、上、⊗、上、右、⊗、左×2、⊗ ⑤上×3、⊗、上×2、右、○、右、○、左×3、○、左、○、下、右、⊗、右×2、⊗ ⑥上×3、右×2、○、⊗、左×4、○、⊗、上、右、⊗、右×2、⊗ ⑦上×4、○、右、○、左×2、○、右、○、上、左×2、○、下、右、⊗、下、右×2、⊗、上、⊗ ⑧上×3、右×2、○、下、左、○、上、左×3、○、下、右、○、上、右、⊗、上、右、⊗、左×2、⊗

電撃PSではみんなの質問を大募集

バミューダトライアングルやら、ナスカの巨大な地上絵など、この世には解明不可能な謎がところせましと、ひしめいている。それらの多くは、世界中のどんなに権威ある研究者も完全に答えることができないけれども、PSゲームの謎なら、答えの探究をあきらめるのは早いぞ。ゲームのプロフェッショナルたる電撃PSに、キミの疑問を託してみよう。

PSに関する質問なら、攻略、設定の謎、秘密のアイテムの使用方法ほか、どんな質問でも大歓迎だ。特定のゲームの質問に限らず、「このジャンルに力を入れてよ」とか「このメーカーのゲームは徹底的に分析してね」などのお願いから、「こんな感じの攻略記事も欲しいな」なんてご意見まで幅広く受けつけているので、気軽にハガキを出してね～。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイント Q&A

Q：「ファイナリスト」では、扉を開く条件になるブルージェネレーターが目の上のタンコブです。どうしたら突破ができるのか教えてください。
A：詰まってしまった原因は、①ブルージェネレーター破壊後に、鉄の扉に閉じ込められてしまった（この扉は一度閉まると、もう開かないのだ）、③ブルージェネレーターが一定時間を経て復活してしまった、というケースが考えられる。いずれにしろ、迅速に任務は行うことが重要なので覚えておこう。

11/17 アニメイト札幌　11/23 アニメイト町田

NEW OPEN!

コミック　ほしいコミック何でもあるぞ！！在庫10万冊

アニメキャラクターグッズ　人気キャラグッズ満載

CD&LD&ビデオ&CD-ROM　豊富な品揃え＆オリジナル特典

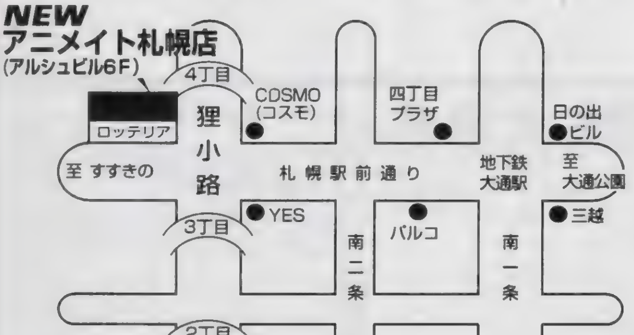
画材も充実　スクリーントーンも揃ってる！

人気サークルさんの同人誌もバッチリ

オープンイベント！

1. 札幌店は11／17日(日)～11／18日(月)、町田店は11／23(土)～11／24(日)までの2日間、お買い上げのお客様、先着200名様にプレゼントを差し上げます。
2. 札幌店は11／17日(日)~11／24(日)の8日間、町田店は11／23(土)~12／1(日)の9日間、声優・作家・イラストレーターさんなどのサイン色紙を展示。アンケートにお答えいただいたお客様に抽選にてプレゼント！
3. オープン記念 お楽しみ袋セール! 5,000円から8,000円分の商品が1袋1,000円！
4. オープン記念プライスダウンセール！Ｔシャツ、カードゲーム、ダストボックスなどプライスダウンして販売！

札幌市中央区南3条西4丁目12番地
アルシュビル6Ｆ
TEL.011-219-1223　am10:30~pm8:00



東京都町田市
原町田4-5-8
町田レガロビル2Ｆ
TEL.0427-21-6871
am10:00~pm7:00

ブロッコリーのコミックアンソロジーフェア

全国のコミック専門店にて好評発売中！

卒業～クロスワールド ドリームウィンド
A5版　980円
表紙／四季童子

闘神伝1&2
A5版　980円
表紙／ことぶきつかさ

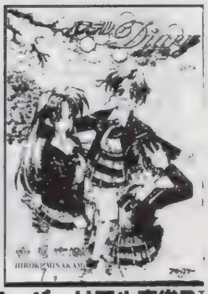
サイキックフォース
A5版 税込み980円
表紙／大貫健一

STREET FIGHTER ZERO2 カウンターゼロ ①
A5版　980円
表紙／伊藤真美

STREET FIGHTER ZERO2 カウンターゼロ ②
A5版　980円
表紙／たつねこ

BURNINGFest. あすか120% ①
A5版　1000円
表紙／石田敦子

BURNINGFest. あすか120% ②
A5版　1000円
表紙／石田敦子



スーパーリアル麻雀PV パステルDiary
A5版　980円
水上広樹

新作アミューズメントソフト展示会

Japan Amusement Computer Software Market

JACOM II ジャコム

日時：1996年11月10日（日）10：00～16：00
会場：池袋サンシャイン　文化会館4F・Bホール、2F・Dホール
入場料：1000円（当日券のみ）
主催：株式会社ブロッコリー「JACOM実行委員会」
（☎03-5387-6781）
後援：ソフトバンク株式会社「OnHand事業室」
株式会社ソフマップ
開催内容：アミューズメントソフトの新作発表展示会
記念テレカ、ポスターなどのノベルティグッズを含め販売も有
ゲスト・イベント：ゲームソフト「Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX」
秋山久美ステージ
「闘神伝1&2」、「JACOMII」ポスターの
ことぶきつかさ氏サイン会
（このイラスト使用の記念テレカお買い求めの方・先着
「卒業～クロスワールド～」の
四季童子氏サイン会など
（池袋ゲーマーズ【 03-3985-3232 】にて開催される卒業フェア［10／17～11／10］と、イベント開催日当日にゲーマーズ出店スペースにて「卒業～クロスワールド～」コミックアンソロジーをご購入の方それぞれ先着 100名様）

各種フェア真っ最中！！

1. オープニングフェア　　11月31日まで
   お買い上げスタンプ1万円分で、
   11月10日開催JACOMII記念テレカ
   （ことぶきつかさ先生描き下ろし）
   またはJACOMII入場券を進呈
2. テレカフェア　　11月10日まで
   各種テレカがずらり！！の取り揃え。
   ゲーマーズオリジナルテレカも出現か！
3. 超ど級！！制服&ゲームコスチュームフェア
   あの人気のコスチュームが勢揃い！！
   コスプレイヤー必見！！
4. コスパグッズフェア
   コスパ関連グッズが大集合！

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

OPEN／11：00～21：00（年中無休）
AT／東京都豊島区東池袋1-28-7　蛇の目ビル3F
PHONE／03-3985-3232

ウラワザデータベース Ver.3.8

辛いよね、厳しいよね。ウラワザ使って幸せになりたいよね。

頑張って、頑張って、わき目も振らず頑張って、一生懸命生きてきた。だけど、最近ちょっと辛い。そんなあなたに贈る、ちょっと不思議な魔法のコマンド。良かった、良かった、今日もウラワザいっぱいだ。

LV50 サイキックフォース

■ミニコマンド総まとめ

難易度ハードで全キャラのストーリーモードをクリアするとボスが使える……というのは、説明書に書いてある通り。そこで、説明書には書いてない細かいウラワザをまとめて紹介だ。まずはオープニングで歌詞が表示されるウラワザ。これは、電源を入れるとき2P側のL2＋R2＋㋝を押しっぱなしにすればＯＫ。お次は同キャラ対戦で起こる細かい変化。ウォン同士の対戦中にポーズをかけると、「時よ」と叫んでくれるぞ。また、玄真同士だと、対戦前の「ＲＥＡＤＹ　Ｇ Ｏ！」という声が秋元羊介氏の声に変わるのだ。某アニメのファンにはうれしいサービスだよね（ゲームとは関係ないけど）。

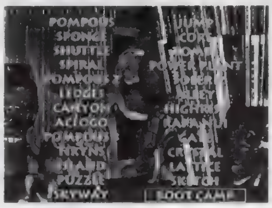
▲これは字幕モード。歌詞に合わせて一緒に歌うこともできる。コマンドはオープニングが開始されるまで押し続けること。

◀某「Gガ○ダム」を見ていないとちょっとわかりにくいが、なかなかイカすサービスだ。

LV50 ポエド

■ステージセレクト

まずはメニュー画面でLI＋L2＋RI＋R2＋✚上を同時に押す。そのあと◎を押して最初からゲームを始め、難易度決定画面になったらLI＋L2＋RI＋R2＋✚下を同時に押す。その後、好きな難易度を選ぶと、ステージセレクトの画面に切り替わるぞ。あとは、開始したいステージを選べばＯＫだ。後半から開始すれば、ちゃんと武器も揃っているので便利だぞ。


▲この画面になればＯＫ。好きなステージを選択しよう。

LV50 新型くるりんＰＡ！

■隠しキャラ2人

根強いファンをもつ異色の対戦パズルから、２人の隠しキャラが使えるようになるウラワザを紹介だ。タイトル画面でゲームのロゴが上から落ちてくる間に、✚キーを右回りに一回転させよう。ロゴが落ちてくるまでの時間は一瞬なので、コマンド入力は素早く行わないとならないぞ。うまく成功すると、「パロパル国王」と「ミスターユッキー」の２人が追加されているのだ。対戦モードとＩＰモード、どちらでも使用することが可能だぞ。

▲隠しキャラの、パロパル国王。前作でもお馴染みだよね。

LV50 ライズ・オブ・ザ・ロボット2

■ボスを使う

いかにもアメリカンといったみょ〜な雰囲気が漂う異色のロボット格闘から、ラスボスを使えるようになるウラワザを紹介しよう。やり方は、ロボット選択画面で✚右、右、右、上、上、下、左、左、下、下と入力するだけ。これでラスボスのビクトリアルを使えるようになるぞ。さすがにラスボスだけあって、かなりの強さを持っている！

◀ボスのビクトリアル。かなりの強さを誇っている。

LV50 MEGATUDO 2096

■ボスを使う

難易度は何でもいいので、ノーコンティニューでクリアすると「ブラッド・エリミネーター」が使えるように。また、コンティニューしてもいいので、10回クリア（難易度不問）すると、「ゲル・オーガー」が使えるようになる。

LV20 バーチャルプロレスリング

■隠しレスラー

公式戦モードで相手団体のレスラーを５人倒すと、隠しレスラー登場。これに勝てば、そのレスラーを使えるようになる。しかも戦う団体によって登場レスラーが変わるので、最終的には６人の隠しレスラーが使えようになるぞ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館5階　電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80　：　8,000円分のおもちゃ券
LV50　：　6,500円分のおもちゃ券
LV20　：　4,500円分のおもちゃ券
LV0　 ：　2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV50（５名）／東京都　親善くん、富山県　絶対零度くん、岐阜県　ソリティアくん、茨城県　門田由道くん、愛知県　目黒腹蔵くん。LV20（Ｉ名）／東京都　新山葦子くん。

エターナルメロディ はじめて物語

個性豊かな9人の中から3人を選び、ハーレム気分で大冒険！ こんな男のロマンを満喫できる育成SLGがあるんです。今回はこのナイスなゲームを徹底的に大解剖。

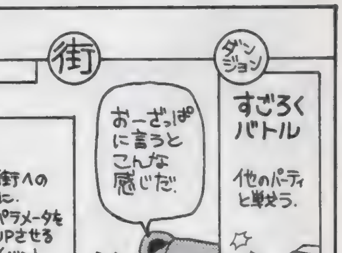
まんが／岩瀬さとみ

神様！ 男1人に女3人 本当に冒険ができるのですか？ その1

©1996 MEDIA WORKS Inc.

●目覚めてみるとそこはハーレムだった…

この物語は現代社会で暮らしていた青年が遭遇した、世にも奇妙で……、そしてウハウハなお・は・な・し！ある日のこと、いつものように家路を急ぐ青年(主人公)は、その途中で不運にも事故に遭ってします。短い人生だった……と死を覚悟したが、なんと目を開けてみると、そこには見知らぬ景色が広がっていた。そこは剣と魔法の文化が栄えるファンタジーワールド！人間以外にも、さまざまな種族の人々が暮らしている異世界。とほうにくれた青年は、吟遊詩人のロクサーヌから、現代へ帰るためにはこの世界のどこかにある「魔宝」を探し出さねばならないということを聞く。だが「魔宝」の眠る場所へ1人で行くのはとっても危険らしい。かくして青年は、いっしょに冒険してくれる仲間を集めるために、さっそく街にいる女の子を片っ端からナンパ……じゃなくて、勧誘しに向かうのだった……と、このゲームはギャル育成ＳＬＧにしては、しっかりとしたストーリー設定がなされている。最後は結局ナンパだけど(笑)。街で勧誘できる女の子は全部で9人。1回のプレイでは、この中から3人を自由に選んで誘うことができるぞ。仲間を集めたらいざ冒険の旅に出発！ マジメに「魔宝」を探し出し、現代へ帰るためにゲームを進めていくのだ。でも……やっぱりヤルことはひとつなの。そう、女の子と愛を語り合い、そして……と続く楽しいデート。まあキャラファンにとっては「魔宝」探しよりも大事なことだよね。デートができるのは、街や村に到着したときだけだが、ゲーム中にはたくさんの街を通過することになるので、何度も楽しむことができるぞ。男1人、女3人の冒険旅行。こりゃまさにハーレム状態だぜ！



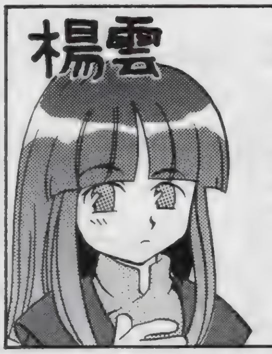
▲9人の中から3人の女の子を選んで育成可能。キミのお目当ての女の子は？

アルザ・ロウ
攻撃戦士系
＊特徴：牙人族の女の子。関西弁でしゃべり、食欲旺盛！　無邪気で人なつっこい性格
＊優れた能力：筋力、器用、敏捷に優れたカンペキな戦士タイプ。物理攻撃は彼女。

カレン・レカキス
攻撃戦士系
＊特徴：おねーさんぶったりして、しばしば主人公を子供扱いする。世話好きで、困っている人を見過ごすことができない。
＊優れた能力：筋力、敏捷、魅力に優れている。育て方しだいで補助魔法も覚えてくれる。

リラ・マイム
攻撃戦士系
＊特徴：義賊（シーフ）で、弱いものイジメをするヤツが大嫌い。盗みをはたらくのも、イヤな大富豪からだけ。
＊優れた能力：器用、敏捷に優れたキャラ。器用の高いキャラはパーティに最低1人はほしい。

キャラット・シールズ
回復系
＊特徴：森の民、フォーウッドの女の子。自分のことをボクという。元気いっぱいで、外で遊ぶのが大好き。最近街に出てきたばかり。
＊優れた能力：敏捷に優れたキャラ。この能力が高いと敵の攻撃を避けやすい。筋力が低いので信仰を上げて、素早い回復キャラにするのが得策。



楊雲
回復系
＊特徴：影の民の女の子。霊的な能力に優れ、人の死期を見抜いたりすることができる。性格は超暗めだが、時たま見せる笑顔が人気。
＊優れた能力：信仰が非常に高いため、回復魔法のエキスパートになれるハズ。ただしHPはかなり低め。

メイヤー・ステイシア
攻撃魔法系
＊特徴：古代の遺跡や壁画に興味を持つ、自称、考古学者。勉強が好き。自分で遺跡におもむき、発掘調査に加わることもあるらしい。
＊優れた能力：知力が優れているため、楊雲とは正反対、攻撃魔法のエキスパートに。

紅　若葉
攻撃魔法、回復系
＊特徴：おっとりとした性格でお嬢様タイプの女の子。いつもぼーっとしていて、ちょっとドジ。しかし礼儀正しく、話のスジが通っているのが不思議。
＊優れた能力：知力、信仰、魅力に優れているバリバリの魔法使い。攻撃、回復、補助のすべての魔法がすんなり会得できるハズ。

ウェンディ・ミゼリア
ALL
＊特徴：小さいときにイジメられた経験を持つため、人間不信に陥っている。主人公のことも最初はなかなか信用してくれない。
＊優れた能力：特にナシ。すべての能力が平均的。とりとめがないようだが、逆に育てかた次第で、どちらのタイプにもなれる。

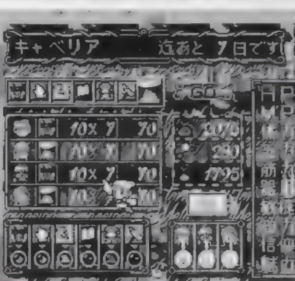
ティナ・ハーヴェル
ALL
＊特徴：内気で控えめな女の子。体が弱く、倒れることもたびたび。主人公との相性が、ゲームスタート時からメチャクチャ良い！
＊優れた能力：魅力が高いので、補助魔法を覚えやすい。また筋力も低くないので、戦士になる素質もアリ！

神様！男1人に女3人本当に冒険ができるのですか？ その2

●2人ペアでスケジュールを実行する理由とは？

上のマンガでは「スケジュールは、必ず2人ペアで実行させること」とあるけど、なぜそうしなければならないのか！　その理由についてちょっとだけ解説していこう。まずいきなり結論から言うと、このことはハッピーエンドを迎えるための重要な要素の1つになっているからなのだ。

このゲームでは、各キャラに別々の育成スケジュールを振り分けることができるようになっている。そのため1人きりで、また複数でまとまってなど、自由自在に組み換えて育成スケジュールを実行させることが可能なのだ。さて問題のハッピーエンドの要素のことだが、ポイントとなるのは主人公がスケジュールを実行したときに、同じスケジュールを実行した仲間の人数。これが多い（3人以上で実行）ほど、ハッピーエンドが遠のいてしまうのだ。逆に一緒にスケジュールを実行する人数が少なければいいというワケでもない。1人きりで実行すると、いつまでたってもお目当ての女の子との相性がアップしなくなるしね。そんなわけで、スケジュールを実行するのは2人がベストなのだ。あと2人組でスケジュールを実行する際には、必ず毎回女の子を変えていくこと。なぜなら同じ女の子とばかり組んでいると、その子との相性だけがアップしてしまうからだ。こうなると、ほかの女の子がヤキモチを焼くため、ケンカ状態になりやすくなるぞ。お目当ての女の子との相性を上げたいのはわかるけど、上げ過ぎも禁物。毎回主人公と組む女の子を変えつつ、スケジュールはその女の子の得意な能力をアップさせる。残った2人をペアにして、主人公たちとは別のスケジュールを実行！　このようにキャラを育成していこう。



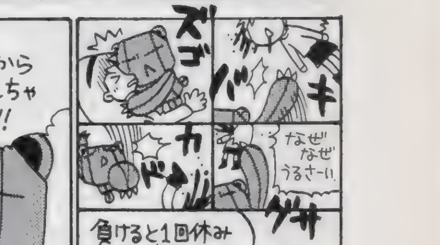
▲スケジュールは2人ずつペアにして実行。主人公と組む女の子は毎回変えよう。

神様! 男1人に女3人 本当に冒険ができるのですか? その3

●次回作はこんな感じにしてほし～い！

さて皆さん。いや、ゲームをプレイした女性の方。なにか物足りないと感じませんでした？　そう『エターナルメロディ』は男子が少ない。まあ女の子が目当の男性プレイヤーにしてみれば、そんなことは問題ないことだろう。でも、女性プレイヤーはぜ～んぜん納得していないんじゃないかな。そのことは本誌 エターナルメロディ」のページで「イラストハガキ募集!?」に寄せられた女性のイラストを見てよ～くわかりました。なんと女性が描くイラストの大部分が、カイルかロクサーヌ。もーこれはしょうがないよね～、だって男性キャラはたったの2人しか登場しないんだから…。こんな状況を打開するために、ぜひ次回作では一気にイメージチェンジして、今度は主人公を女性に、そして育成可能キャラをすべて男性にした、筋肉モリモリの育成ＳＬＧなんてのも遊んでみたい。でもって、ゲーム中アルバイトを紹介してくれるオジサンみたいな人と大冒険するの。これなら女性プレイヤーさんはもちろん、一部の男性プレイヤーさんにもバカウケしそうだぞ。ちょっと暑苦しくて、汗クサイような気もするが……、キミはどう思う？　ダメ？　ダメか……。

ほかにも次回作として期待しているものは……ウサ耳やネコ耳の女の子だけがワラワラと登場する育成ＳＬＧ！　そのテのキャラが好きな人には、たまらない作品になること間違いナシだろう。ただ、問題点がある。それはウサ耳とネコ耳のほかのキャラたちだ。クマ耳とかパンダ耳、ロバ耳やキツネ耳とか、いいろいろと考えてみたんだけど、ど～もしっくりこないんだよね。次回作があるなら、どんな耳をした女の子が登場するのかなぁ……（笑）

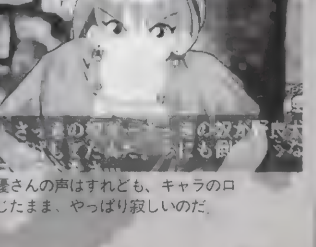


▲アルバイトを紹介してくれるちょっとモーホーな感じのオジサン。イカス!?

神様! 男1人に女3人 本当に冒険ができるのですか? その4

●女の子や冒険は◎！　でもこのへんがもう一歩!!

もしも次回作が出るとしたらココをちょっと改善してほしいな〜っと気になる部分をチェックしてみよう。まずはゲームのバランスについて。どーも全体的にキツイ感じがする。育成部分でいうなら、自信喪失やケンカ、ノイローゼといったといった状態変化がとても起こりやすい！　状態変化が発生すると、思い通りに育成できなくなるので、街・村についたらミーティングをして直す。再び状態変化が発生→直す……と、最悪の場合この繰り返しで終わってしまうこともある。このゲーム最大のお楽しみ、デートやアルバイトどころじゃなくなってしまうのだ。そしてスゴロクバトル部分では、ライバルたちが強すぎて、大マジメにプレイしているのに負けてしまうことも……。そもそも、ライバルたちが、ルーレットで大きな目を出しすぎる！このルーレット操作は、慣れればかなりの確率で思い通りの数字が出せるようになるのだが、初心者はそうはいかないハズ。それにも関わらずライバルたちはガンガン先行するため、負けてしまうことが多いのだ。ルーレットの目押しを前提にしたシステムは、やっぱキツイ。さて最後は、キャラパターンについて。各キャラごとに喜怒哀楽のパターンやイベントビジュアルなどがあるものの、美少女育成ＳＬＧにしてはちょっと少ない気が……。ファンはどちらかといえばシステム面よりもビジュアル面に期待しているだろうから、もっとふんだんに盛り込んでもよかったのでは？　アニメーションを入れてほしい！　とは言わないが、せめてロパクぐらいはやってほしかった気がするのはボクだけじゃないはず。せっかくキャラがカワイイんだし、声優さんも起用しているんだし。ねぇ？


▲声優さんの声はすれども、キャラの口は閉じたまま、やっぱり寂しいのだ.

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムスを読んだおかげで、みるみる血行がよくなり、今では便秘、肩コリまで治ってしまいました。どうもありがとう。…ウソでもよいのでハガキをください。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる(癌)

教育にわるい

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター、または絵描き、ドット屋。こんな人柄の風上旬先生に、ファンレターをください。

●新宿われめ楽園(ランド)●

最近、子猫をもらってきたのだけれど、どういうワケかPSがお気に入りらしくて、たいていPSの円盤部分に乗っかっています。サターンやN64の曲線ボディはどうやら座り心地が悪いようですね。新しい発見です。でもPSで遊べないから、ちょっとどいてくださいね。

そんなワケで今回はゲームグラフィックにおける「ドット」と「ポリゴン」の話題なぞ1つ。なんかカンケーないし…しかもエラソーですね。

数年前、次世代機のデビューをみな心待ちにしてた頃、ゲームグラフィッカー（ドット派）の間ではちょっとした選択、人によっては大きな選択に迫られていました。

「どうやら主流がポリゴンになりそうだぞ。こりゃいかん」といった風潮の中、ある人はあせって勉強したり、また「ドットはもうなくなるんだ〜ヒ〜」とかいい出す者もいて、一部のパニックに拍車をかけていました。ちょうど今でいうオフィスに押し迫る「やっぱパソコン、使えないとね」の波におびえる「おじさん」のような感じですか。

しかし、一方で「ドット絵がなくなるはずはない。漫画がなくならないように、2次元の文化は永遠なのだ」という派閥もあり、2つの派は日夜激論を交わしておりました。

で、次世代機が登場した今……といえば、どうやら仲よく共存している様子ですね。いやぁ、よかったよかった。…ただ、ここに至るまで、いや今でも、水面下では色々なことが起こっているのですよ……。某社が3Dモデリングのエキスパートを大量に増員したり、逆に自社ゲームのポリゴン化に反発するドット絵描きがこぞって2Dを続けていける会社に移ったりと、ここ何年かのゲームクリエイターの移動は業界の歴史が始まって以来、最高といってよい数だったのではないかと思われます。1週間に1度は「○○さんが○○さんに移ったらしいよ」という話が聞こえてきたぐらいですから。

おっと、もうこんな行(ぎょう)まできてる。じゃあ、第1部完ということで(笑)。続きはまた次号。

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

待てよ、このあとすぐに電撃PSのレビューを始めて、それをしながら、ほかの仕事もしなくちゃいけないのか。うわー。死ぬ死ぬ。

★3次元アニメは出現するか？：ポリゴンとアニメ絵の相性について（その1）

日本ではひとつのジャンルを築いているのに、欧米のゲームにはないジャンル…それは「ギャルゲー」と呼ばれる系統だ。

まさか電撃の読者で、この言葉がわからない人はいないと思うんだけど…一応定義しておくと「日本のアニメ風（ちなみに、これ欧米ではJapanimationという言葉が存在するぐらい特殊なジャンル）の美少女が沢山出てくるゲーム」だ（ちなみに、ＰＳでは脱いでもせいぜい水着ぐらいが限界だが、パソコンになるとモロ脱ぎのギャルゲーが山のようにある）。

この「ギャルゲー」って奴はゲームのタイプから分類する、普通の分類法である「ＲＰＧ」とか「ＡＶＧ」からは当然出てこないモノなのだが、これが日本では「あたかも１ジャンルのように存在している」ところがおもしろい（例えば、あのＲＰＧさあ、おもしろいんだけど、ギャルゲーなんだよなあ、みたいにね）。

さて、こいつは、せいぜい「良識がある大人（苦笑）」が眉をひそめる程度のモノでしかないと思われてきたのだが、実はこれが案外、今の日本が「３次元後進国」である理由の１つではなかろうか…と僕は思っているのだ。

もともと、ギャルゲーの中に出てくる、いわゆる「ウケる絵」がどこから出てきているかというと、当然ベースはアニメにあり、では、このアニメはどこから来たのかといえば、これは日本独自の「マンガ」から来ている（ちなみにインターネットではコミックとマンガは分かれているのがまたおもしろかったりするが）。

「マンガ」というやつは「写実的な絵」からはかけ離れた絵で、ある種、立体ではなく「平面」で気持ちよく見えるように徹底的にデフォルメされている。また主流のマンガ絵では、影も微妙なグラデーションではなく、はっきりとした、いわば日光の下で地面に落ちた棒の影のような影で、決して微妙な曲面上に落ちた微妙なグラデーションの影ではないわけだ。さらに白黒はいうに及ばず、カラーでも、実写の本物にはない「輪郭線」が存在するのも特徴だ。

簡単にまとめれば、マンガの絵というのは、どれだけデッサンが正確であろうと、作家が意図した「ある角度」からだけ気持ちよく見えるように描かれており、なおかつ影なども現実のモノとはかけ離れている。

これがどうして「３次元後進国」と絡むのかというと、１枚絵として、画面上に表示される分には、「マンガ絵」にはなんの問題もないけれど、これが「３次元」とは極めて相性が悪いからなのだ。まずポリゴンで「輪郭線」は極めて難しいし、さらに影も普通に処理すると微妙なグラデーションになってしまう。さらに１つの角度からだけ見るとか、１つのポーズだけさせる…なんてことはまずあり得ない。しかもデフォルメされているので、違う角度から見ると異様に気持ち悪く見えることが多々ある。

簡単にいえばポリゴンは、どちらかというと実写もしくは人形アニメのような動きが得意で「マンガ絵」は苦手なのだ。

結果として、日本ではウケる絵と相性が悪い…ということでパソコンでも家庭用でも３次元もポリゴンもはやらなかった（理由はそれだけじゃないけれど）。

むろん、ポリゴンばかりがいいというのではないが、純粋にポリゴンの技術的な面に関していうならば『ファイナリスト』や『ワイプアウト』といった海外のゲームに劣っているのは、どうしても否定できない事実だと思う。

さて、ところが、ＰＳやＳＳなどの「３次元（いわゆるポリゴンゲーム）を十分に処理できるゲームマシン」が登場して３次元ゲームが普及した結果、今、日本の３次元でのゲーム制作技術は急速に進歩している（このあたりはＰＳの初期のゲームと今のゲームを比較すると一目瞭然だよね）。

ところが、ここで問題になってくるのが「日本で受けるマンガ絵」という奴。これは、前に書いたとおり「非常に３次元と相性が悪い」。

これがアメリカなどの海外ならば、あっさりと実写にするか、それとも「グラデーションの微妙な絵画のほうに近いアニメーション」で簡単に解決する（だいたいの場合には、より制作費用の安い実写を使用する。信じ難いことに、アメリカでは実写を使う方が安上がりなのだ）。

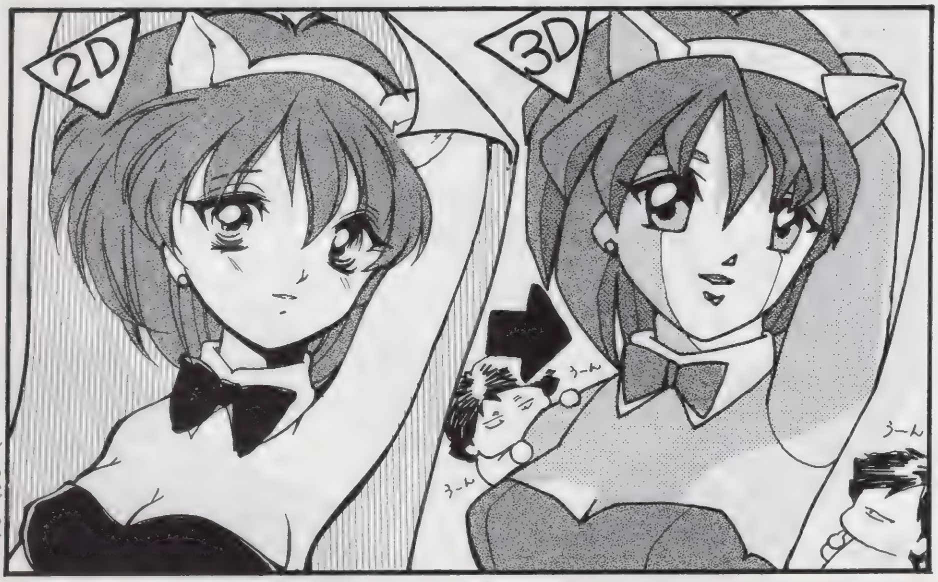
それにもともとの国民性の違いもあるのか、ともかく、アメリカ（というか、西洋のゲーム）では、リアリティが重視されることが多く、また絵も「いわゆる日本のアニメ絵」にはならない（まあ、こりゃ当たり前だけど）。

だが日本では基本的なユーザーの好みに合わせる結果、アニメ絵を使うことが多い。結果としては、どうもゲーム画面から浮いたアニメ絵の女の子が入り交じって登場するゲームと、それを諦めて海外的なイメージのゲーム（アニメ絵を使わないゲーム）と、最後に従来型のゲームの３種類がある状態になっているわけだ。

このうち、海外型のゲームと従来型は別に問題ないとして、大問題なのが「浮いてしまうアニメキャラ」を使ったポリゴンゲーム。イラストとまったくイメージの違う３Ｄキャラだったり、似てはいるんだけど不気味だったりと、実に悲惨。「浮いてしまうため」にゲームとアニメが分離している印象ができてしまうワケだ。

これを解決するために、今、日本のメーカーは２つのアプローチを試している。

と、これからおもしろくなる……というところで行数が尽きてしまった。この話題に関しては次回に続く。



イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前。だからRCGならOK！ RCGでなくてもOK！

★秋の夜長に持ってこいといえば……RPG！

夜風が冷たく感じる季節になって来ました。すっかり夏物から冬物への衣替えも済ませ街のショーウインドーのマネキンたちも暖っかそーな洋服を身にまとっています。先日ちょいと用事があり街の電気屋さんに行きましたが、店頭には早くも電気ストーブや電気カーペットの冬物商品が並んでいました。夏の間頑張ってくれた扇風機クンはしばしお休みタイムです。お疲れさんでしたね。…おっとビックリ！ この原稿を書いている今、遠くのほうで大きな雷が鳴りました。秋には珍しい豪快な音。ゴロゴロ……ピカッ！ それから、今年は気温の急激な冷え込みで各地で例年よりも紅葉が早く訪れているらしいですね。紅葉の名所日光の中禅寺湖周辺では、10月中旬頃すでに見頃を迎えてしまったみたいでちょっと残念です。でも、これから見頃の素敵な場所を見つけて紅葉狩りにの〜んびり温泉（！）で行きたいもんです。いやぁ楽しみぃ!!

さて、今回のレポートは久しぶりに挑戦するＲＰＧ「女神異聞録ＰＥＲＳＯＮＡ」。ここのところストリートゲーム系やバトル系が続いていたのでちょっぴり新鮮な感じです。しかし、ＲＰＧの場合それなりの時間がかかる。この原稿の締め切りの間にエンディングが見れるかというと…そりゃあちと難しいかもネ。なので皆さんその辺は大目に見て下さいな！ ゲームの舞台となるのは、御影町にある聖エルミン学園。主人公(自分)とクラスメートによってストーリーを進めていきます。保健室からスタートし校内の噂話を耳にしつつ町に出ます。まず目指すは、御影総合病院ですが、その前に町内の至る所を探索。ＲＰＧはこういうのがおもしろいのよね。御影サンモールやジョイ通りにはたくさんの商店があり、ここでも興味深い話が聞けます。そして、やっと病院にたどり着いたかと思うと、突然の激震により病院内をはじめ町中が異変を起こします。実際にはここからがゲームスタートという感じですね。再び学校へ戻るまでに、これでもかこれでもかというくらいにイベントが起こり、至る所にアクマが出現します。それから作戦コマンドの中でもアクマと交渉を試みるための〝CONTACT〟モードがおもしろいです。キャラの性格によって設定モードが４種類ずつ選べます。例えばおぼっちゃま南条は、「物でつる・一喝する・挑発する・皮肉を言う」の中から選択。特に「皮肉を言う」ところなんか「ときメモ」の伊集院にウリふたつよね。確かにこの２人性格もよく似てる。それから主人公(自分)の場合「説得する・勧誘する・挑発する・歌う」だけどたまに「歌う」を選んでいるとアクマに「ヘタクソ〜」といわれくやしい気分。でも、〝CONTACT〟が成功すればアクマたちからスペルカードがもらえるよ。そして、再び学校へ戻り情報収集のため部室へいくと異変前には得られなかったアイテムがもらえます。次は、また街に出て御影署へマークを助けに行かなくちゃ。それにしてもまだまだ時間がかかりそう。秋の夜長は…ＲＰＧってことね。

＜次回予告＞大好きな〝車〟について熱ぅーく語ります。お楽しみに!!

★いまどきのゲーセン事情　今の闘いでキミは満足!?

開発も佳境に入り、１日のサイクルがだいたい「昼頃出社、終電車まで仕事」となっているので、当然ゲーセンに行く時間もなく（いつぞやできた新しい風俗営業法のおかげで、24時間営業のゲーセンなんてなくなっちゃったし）、アーケードゲームが好きな僕としては、かなり欲求不満です。たまーに機会があって対戦格闘ゲームをしても、狙った技がきちんと出てなくてストレスばかりたまって、全然すっきりしません。なので、最近は開発チームの人にゲーセンに誘われても、忙しいのを理由に（忙しいなんて、相手だってわかってるのに…）断ってばかりいます。本当申し訳ないとは思うのですが…。

それでも少し前は、休日などは「睡眠不足解消」と「洗濯」を目的に会社を休み、ちょっとした時間ができると「これも仕事のウチだ」という大義名分（？）のもと、ゲーセンに行くようにしていました。『バーチャファイター３』が出始めの頃で、対戦では『Ｋ・Ｏ・Ｆ'96』や『バーチャロン』などが、まだまだ人気でしたっけ。新しい対戦ゲームが出たときは、隠し技や知らないコンビネーションを求めて、パソコンネットの対戦ゲームボードなどをのぞきにいくのですが、けっこうボードで話題になることに、「待ち」や「ハメ」に対する論争というのがあります。そのほとんどは、話に決着がつかずに終わってしまいます。どんな内容か、ちょっと例をあげてみましょう。特にこれは、人気対戦格闘ゲームの続編の話題に多いのですが、「せっかく新しい技を練習しようとしているのに、ハメられてすぐに負けてしまった。今度のゲームはあまりおもしろくない」といった書き込みがあったりすると、それに対して「それはハメじゃない。ぬけられる方法があるのに、その方法を探そうともせずに（しかもそれが楽しいのに）おもしろくないとかいわれると不愉快だ」といった内容の、ＲＥＳ（返事）が帰ってきて論争になり、あまりひどくなるとシスオペ（そのボードの審判みたいな人）が出てきて「ほかの人に不快感を与えるので、そういった話は２人だけでしてください」となります。こういう話は、どちらも「それは正しいと思う」部分があるのがゆえに、一概に「どちらが悪い」とはいい切れない場合が多いです。「楽しく遊ぶ」という共通の意識のなかに「何に楽しさを感じるか」という問題が出てきて、ゲーセンでは千差万別という研究の結果「好きな人同志で遊べばいい」という結論が出ます。ただしこれもアーケードでは見知らぬ人との対戦の機会が多い以上、実行は難しいでしょう。

時代小説とか読んでいても、「上段からスネを撃つという邪流の剣術には、防御法が見つかるまでは正統派剣術が荒らされた」と書いてあるところを見ると、「こういった問題は、形は変われど、いつの時代にもあったのかも知れないなぁ…」とか思えてきます。でも、つまらない理由で対戦をしなくなってしまうのは、すごく残念なことですね。

林田篤プロフィール

よく電撃ＰＳ編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
最近は、欲しいものを買い損ねることが多く、かなりさみしいらしい。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーという肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

☆電撃読者のための秋葉原講座～第４期　そしてゲームの街へ

日本シリーズも終わりました。特にどっちのファンというのではない私としては、最終戦までもつれ込んで、日本シリーズ版「メイクドラマ」を見せてほしかったのですが、ちょっと残念でした。しかし、地元での胴上げを喜ぶ神戸の人たちを見ていると、震災後のご苦労が少しでもやわらぐようで、よかったなと思いました。まあ、これでテレビ画面もゲームで占有できますしね。

さて、秋葉原の歴史もいよいよ佳境に入ってきました。前フリは短めに切り上げて、ピッチを上げて行きましょう。前回は昭和50年代に入って、業務用ＴＶゲームが流行し始めたところまでお話ししましたね。この頃、秋葉原はマイコンこそブームになっていましたが、ゲームとはほど遠い存在でした。

初期の家庭用ＴＶゲームは「ピンポンができる」「ブロック崩しが遊べる」といった単機能型が中心で、高級モデルは複合型といっても両方遊べて光線銃がつく、といった程度の物でした。主にエポック社・トミーといった玩具メーカーから発売されたのですが、価格も３万円前後と、当時の玩具事情からいえば相当の高級品でした。まあ、それまで玩具といえば高くても５千円位でしたから、その頃の子供にとってＴＶゲームを持っているといえばかなりのステータスでした。今だったら最新型のパソコン持ってる、というのと同じ位エラかったんですよ。当然、大きなデパートの玩具売場や玩具専門店で、ショーケースに飾られて定価販売、というスタイルでした。

当時の玩具関係の流通は非常に保守的で、玩具ルート以外に商品が流れることはほとんどありませんでした。これが崩れるきっかけとなったのが、ラジコン（※注１）とＬＳＩゲームでした。田宮模型が本格的なホビー用電動ラジコンキットを発売し、全国的な大ブームがおこりました。このラジコンキットは全部揃えるとやはり３万円前後となり、組み立てるのに技術が必要だったこともあって、安くて完成済みの玩具（トイ）ラジコンも低年齢の予備軍を中心に人気が出ました。

実は秋葉原にはフタバ・十字屋・カクタＸ－１等古くから模型の専門店が多く、ラジコンブームの襲来とともにラジコンモデルのメッカと化しました。それまでは電子工作キットなどを細々と扱っていたヤマギワのホビー売場も、割合と早くにキットラジコンの専門コーナーを開設していたので、一躍ラジコン専門店としてトップグループの仲間入りをはたしました。ほかの電気店も販売の簡単なトイラジコンを扱うようになり、またたく間に中央通りはラジコン天国となったのです。現在店先にゲームソフトのワゴンがずらっと並んでいますが、これが全部ラジコンになった光景を思い浮かべてもらえればいいと思います。

日曜日の歩行者天国ともなれば、たくさんのラジコンカーが我が物顔に走り回っていたのもこの頃ですね。売れる物ならジャンルを問わず右へならえ、という秋葉原の伝統も完成されたような気がしますが……。

こうして、秋葉原と玩具流通の接点ができあがりました。これが太いパイプとなったのがＬＳＩ（※注２）ゲームでした。時期としてはラジコンブームと若干オーバーラップする昭和53年頃から登場してきたのです。

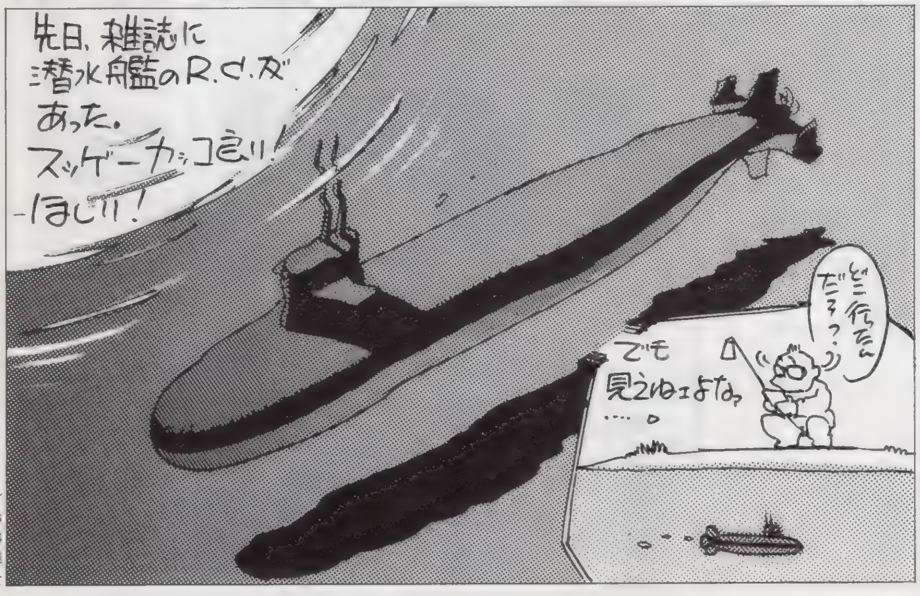
初期のＬＳＩゲームは大型の電卓位のサイズで、蛍光管でキャラクタを表示して簡単なシューティングゲームやアクションゲーム、パズル等をプレイするものでした。本体は５千円前後で、電池だとあっという間に無くなってしまうので、ＡＣアダプターも買わないといけないというシロモノでした。しかし、ゲームは単純なほどおもしろかったりするもので、神経衰弱風の電子パズルゲームや潜水艦探索ゲームなど、数々のヒット作が出ました。また、ＴＶゲームは高くて買えないという人にも支持されて、第１次電子ゲームブームが到来することとなりました。

ラジコンの扱いでつき合いのできた玩具問屋からＬＳＩゲームを仕入れるようになったのは、ごく自然な流れでした。しかし、当初は秋葉原でＬＳＩゲームが爆発的に売れるとは当の電気店でも予想だにしていなかったのです。

実は、ＬＳＩゲームは秋葉原と関連づくには、この少し前に「電卓戦争」と呼ばれる激しい電卓のシェア争いがあったことが原因となっていたようなのです。カシオ、シャープが中心となって小型化・低価格化の競争があり、秋葉原は最大の激戦区でした。ここからＬＳＩ＝電卓＝秋葉原が安い、というイメージができあがったようでした。

当初は「電池サービス」程度で、特に値引きもしていなかったにも関わらず、日に日にお客さんが増えていきました。そうすると扱う店が増え、競争になって値段が下がり始めて、お客さんがさらに増えて…というサイクルになってきたのです。■この流れを決定づけたのが任天堂『ゲーム＆ウオッチ』の登場でした。いよいよ秋葉原は本格的にゲームの街へと変貌を遂げていきます。※注１：「ラジコン」は増田屋の登録商標ですが、ここでは当時一般の呼称として使わせていただきます。

※注２　ＬＳＩ（超集積回路）はＩＣ（集積回路）の進化したもので、当時は先端電子技術の代名詞でした。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

夢みる人は大変です。かなりがんばらなくちゃいけません。ＰＳの奴隷のみんなは夢追い人……はてしない物欲に挫折しがちです。だからこそ、ガンバりましょう！　手を取って！　オウ！

まんが／岩瀬さとみ

奴隷の道 Doreinodo

ＰＳの奴隷は「ワンダープロジェクトＪ２」のタメだけにＮ64買っちゃおうかなぁ……なんて思っちゃったりなんかしちゃったりする、プレイステーション、またはゲームでＧＯな貴方にお送りする、ノーベル賞愉快だね部門レベル３な読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に載るのってピースな心。

ぼく、ねずみ。あだなはデンジャラスパワースピードドブネズミ、略して「DPSど」って呼んでくれでちゅ！ そんなのは似合わないって人は「ちゅー吉」でもいいでちゅ。なんでこうも俺様って踊らされやすいのだろう……とふと空を見上げたりする貴方に、史上最強、高密度、高純度、大迫力11ページでお送りしてます！ 文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム専門誌では無敵の多さ！ たくさん掲載してます。が、逆にハガキが足りなくなったらどうしようと不安です。うそ。でも不安。これまたうそ。うそのうそのうそ。？

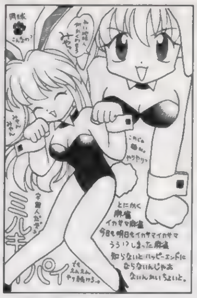
どんなことがあったって！ 奴隷の気持ちはゆずれない

とかなんとか言っちゃって、お年寄りに席をゆずりまーす！ はい、キンソウさんに座布団1枚やっとくれ

▲埼玉県 toricoさん：正直、そういう人は多いはずです。編集部激多。

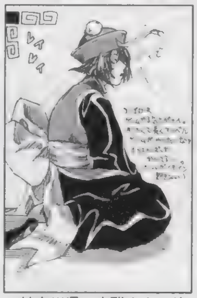
▲長崎県 本城リカさん：眼鏡美少年好きな人にはコダワリが感じられます（笑）。

▲北海道 TOMYさん：不思議ですよね。エリー。最初敵かと思えるほど。



▲埼玉県 矢渡さん：仕上げがすごく丁寧。コレをGゲーの基準にして下さい。

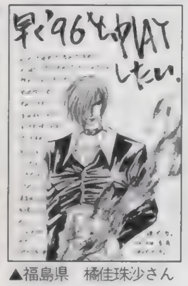
▲埼玉県 念力デミ子さん：現段階のバージョンでは「ちと遅い」らしいです。



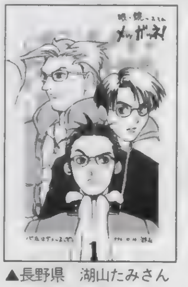
▲神奈川県 貞雅さん：そのうち来ますよ、またそういうゲームが。

▲青森県 砕々36さん：ペルソナがコアラなのは…でも強いかも（笑）。

▲？ パピーさん：カエルの服着て大阪弁。本当は何者なんでしょうねぇ？



▲福島県 橘佳珠沙さん：コントローラに慣れてしまうとスティックは…。

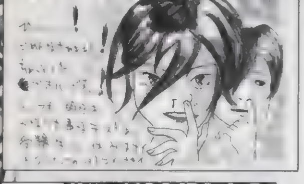


▲長野県 湖山たみさん：眼鏡キャラ集合。あ、違った眼鏡美少年でした。

▲静岡県 秋可織斗さん：おもしろいから我慢できる。それがスゴイです。

▲東京都 秋風白雲さん：ラブリーです。しゃべり方もそのまま（笑）。

▲大阪府 KENさん：幸せでしょうねぇ……しかもまず、覗いてる。

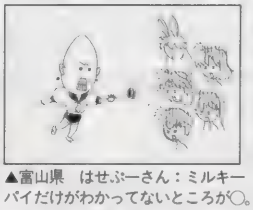


◀愛知県 おふくさん：登場人物がちょっと少ない気もします……どうしましょう？

◀大阪府 砂之介さん：いいです！ トンでもなくステキです。「アークII」熱いです。

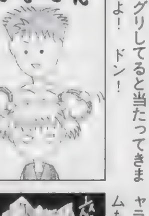
◀東京都 るんぴー君さん：小さな「バカ」がステキです。一人ボケツッコミ。

◀福岡県 毛の雲さん：鼻ホジホジ。しかも血。でもでも、食べちゃダメですよ。

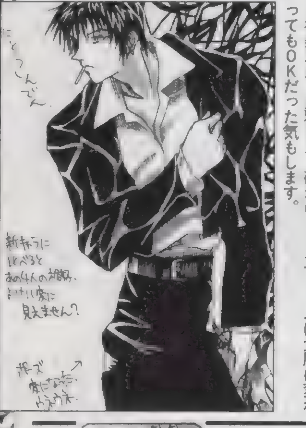


▲富山県 はせぶーさん：ミルキーパイだけがわかってないところが○。

◀東京都 祥人さん：石版つけてあげると無敵らしいです。ダンスダンスダンス。

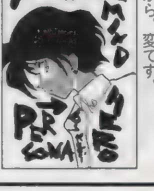


◀富山県 はせぶーさん：グルグリしてると当たってきますよ！ ドン！



◀神奈川県 貞雅さん：確かに、コスチュームは大胆に変わってもOKだった気もします。

▲東京都 おろしや☆だいこんさん：なぜ、紐緒さんだけ……。



◀秋田県 丸岩小人さん：主人公の髪は学校の七不思議ですから。変です。

◀滋賀県 ごぢうりさん：キャラはとっても魅力的。ゲームも完璧版が欲しい気が……。

「PSの奴隷の採用基準を教えて下さい。まあ、別にソレを知ったからってどうなるモノでもないと思いますが、採用されないんですヨォ。なんだかこのままではすごく悔しいので、自分に足りないところを教えてほしいです」福島県 マッハプラプラさん：

採用基準ですか……はっきり言って、ありません。ハガキを手に取ったときに熱いモノを感じたハガキが採用されています。じゃあ、どの辺が熱く感じるのか？ それはもう、担当者の好みでしかないワケですが、やはり「文字」かもしれません。奴隷のページを見ればわかるようにコチャコチャとしたモノが当たり前の世界、ハガキのスミっこや裏など、何かムダなところに力を入れている、そんなパワー＝熱血になっているようです（当然例外もあります）。もしも、同じレベルのハガキが2枚あったとします。でも掲載スペースはあと1枚。片方には裏側に自分の近況報告がびっしり、片方は裏は白紙。……まあ、同じレベルのハガキなんてモノが存在しないからいまいち例えになってませんけど、あなたならどっちを取りますか？ あ、裏側に何かたくさん書いてあれば掲載されるという意味じゃないですよ（笑）。なるべく公平に、読者様がステキと思って描いてきてくれたハガキは、どんなネタでも採用していく方向で待ちかまえています。ゲームからマンガ、アニメまで、お好きなネタをどうぞ。楽しければ何でもアリです！

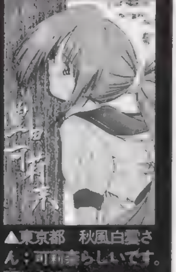
「なんだか最近、キャラを妙に強調したゲームばかりでつまらない。特に、電撃はその辺をあおる傾向にあって、なんかムカツク。それこそ『K.O.F.』に始まり、最近で言えば『サイキックフォース』。キャラ人気ばかりガンガンで本当にゲーム自体を楽しんでるヤツが少ないのではないか？ 私は電撃をゲーム雑誌として買っているのであって、ゲームファン雑誌として買っているのではない。その辺、どうにかしてください」長崎県 佐藤利文さん：

何通か、似たようなおハガキをいただきました。う～ん、ゲームの楽しみ方にはイロイロあって、佐藤さんのようにゲーム自体を楽しむ人もいれば、キャラを見てキャーキャー言うのが好きという人もいます。まあ、スタイルはどうであれ、この2つは「ゲームユーザー」としてきっと分かり合える存在であることは確かです。その方が楽しいですし。電撃PSではゲーム好きにもゲームファンにも、いや、あらゆるゲームユーザーに一緒に楽しんでもらえるような雑誌を作ろうと努力しています。が、まだまだ難しいみたいです。ガンバリマスです。こういう意見もOKです。

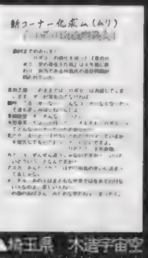
12ボコン0点な人に捧げるバラード

久々にゲームのお話。本文中、敬称略の巻。字足らず。（ほ）

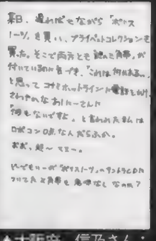
奴隷のページで散々ネタにし続けている『あすか120％』ですが、今回はこのゲームを語る上で避けては通れないゲームを紹介しましょう。それは、データムポリスターから発売されている『負けるな！ 魔剣道2』です。このゲーム、全体的なノリや雰囲気が『あすか』に良く似ており、まさに『あすか』のプロトタイプといった感じのゲームです。それもそのハズ、実は同じ会社で開発されたものなんですね。ガードキャンセルあり、相殺あり、バランスより爽快感重視と方向性は同じです。セレクト＋スタートで試合の中断ができたり、方向キー＋R2で必殺技が出せるなど、細かな隠し仕様もそのまま。さらに、かないみか、三石琴乃、國府田マリ子など、出演声優の豪華さはハンパじゃありません。しかし、さすがに『あすか』以前のゲームだけあって、全体的に動きが固く、技術が理想に追いついてない感じを受けます。SFCに毛が生えた程度のグラフィックも印象を悪くしていますね。とはいえ、『あすか』的なスメルがぷんぷん臭うゲームなので、あすかフリークの人は押さえておくといいでしょう。ギャルゲーとしてみれば及第点ですし。



▲東京都 秋風白雲さん：可莉奈らしいです。頭の中は。



▲埼玉県 木造宇宙空母さん：一ノ瀬のおばさんかステキです。



▲大阪府 信乃さん：世の中意味のないことが多すぎます（笑）。

ば御の字でしょう。タイミングが難しい上に、受け身を取られたらそこで終わりですし、相手が吹っ飛ばされたときに可莉奈が画面から消えると成立しません。無理に狙わなくとも、立ち強やミドルコンボなどを入れて、そこから自分なりの連続技を組み立てていきましょう。メガヒートの後に通常技を入れる場合、相手が地面に叩きつけられたのを確認してから入れるのがコツです。それでは最後に、第一回で書いた、メガヒートへの入り方についてちょっとフォローしておきます。空中カウンターやしゃがみ強からは、タイミングによっては受け身で回避されてしまう場合が多々あります。空中カウンターの打点を低くして受け身をとらせにくくするなどの工夫が必要です。ちなみに空中カウンターは、相手が地上にいるときでも入ります（相手が立っていた場合のみ）積極的に使いましょう。（以下次号） （ほ）

「魔剣道」はもう少しバランスをどうにかすれば、いけたと思います。久々同意見（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！ 超お待たせですが、次の決算がいつになるか現在未定。でもとりあえずハガキ送る価値ありです！ ……たぶん。

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。ダメ吉。

あ、オレもその日きっと編集部にいる気がする……お互いトホホすぎ。（魔）

誰も読んでないだろうけど「あすか」攻略：可莉奈編その3／今回は、メガヒートを入れた後のアフターフォローについて。一般的なのは、落ちてきた所をすくい上げるようにバイオインパクトを入れることです。これは基本中の基本ですので、絶対に忘れないようにしましょう　また、相手が受け身を取らなかった場合、バウンドした所に立ち強が入ります（キャンセル不要、きっちり2発入れる）これで相手は今一度浮くので、そこですかさずバイオインパクトを入れましょう。このとき、立ち強をジャンプでキャンセルして登りジャンプ強攻撃という、COMの真似をしてみるのも悪くないですね。さて、もう一つの選択として落ちてきた所にカウンターを入れることもできます　これで相手を画面端に叩きつけられれば、さらにもう一回メガヒートが入ります　これは、バーニングゲージがなくなるまで繰り返せますが、2回入れ

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

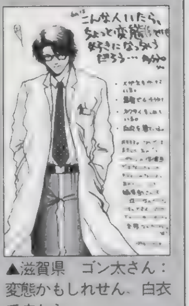
そういえば俺、N64の『ワンダープロジェクトＪ２』を予約してるんだっけ。でも本体買う予定ないんですけど。ま、ど一せ発売時期は編集部に泊まってるし、いっか（笑）。（中）

以前に女子プロレスに興味うんぬん、という話をしたよね。俺ってもともとスポーツ、格闘技関係はわりと好きなんだけど、最近中学生時代以来の格闘技熱が再発してるのだ。じつはその遠因には、パソゲーの『レッスルエンジェルス』シリーズがあるんだよねぇ。最近ではその流れをくんだ、『美少女レスラー列伝』が特に気に入ってます。

育成型プロレスゲームである、このシリーズのポイントはキャラ育成の自由度。既存のレスラーを育てる中でも、ジャンル分けされた技の豊富さと個々の技の難易度設定で、さまざまな個性を持たせられるんだよね。特に団体経営ＳＬＧという形で登場した「３」では、他のシリーズと違って全キャラが育成可能だから、武藤めぐみは打撃も伸ばしたいなぁ、じゃあ結城千種は関節も鍛えようっと、この際キューティー金井の必殺技はＳＴＦにしちゃろか、な一んて感じで好き放題やったもんです。新人レスラーなどはほとんど実験体で、フランケンシュタイナーを使いこなすコング宍戸とか作ったっけなぁ（笑）。

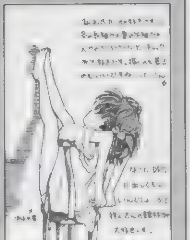
あー、なんかまだ語りたいことが山ほどあるわ。続きは次回ってことでよろしく。

▲宮城県　スキスキさん：現実にはあまりいませんよね。……フウ。



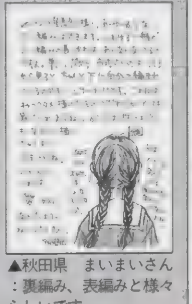
▲滋賀県　ゴン太さん：変態かもしれせん。白衣ですから。

▲大阪府　砂之介さん：細すぎるも……と思うのですがいかがでしょう？



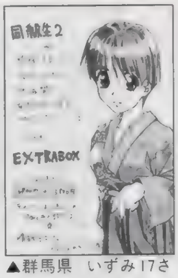
▲愛知県　おふくさん：ハーカーは着こなしがムズイそうです。

▲埼玉県　toricoさん：しかも無敵。コレでしょう。



▲秋田県　まいまいさん：裏編み、表編みと様々らしいです。

▲埼玉県　ANNA♥Kさん：サターン、いい味なんですから（笑）。



▲群馬県　いずみ17さん：フィギュア付きです。13体。安いらしいです。

▲神奈川県　マーキーノさん：さ、最高ですか…リムルルいじめ？

▲香川県　安倍茂樹さん：あったらソレはソレで楽しいかもしれません。

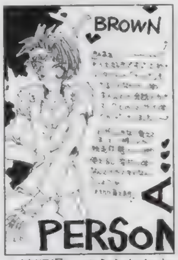
▲大阪府　たまさん：ＡＶＧです。でもメーカーさんはまだノーコメント。

▲埼玉県　柳沢ユカさん：期待してＯＫです。いろいろ話してくれますよ。

▲兵庫県　よしかーひろみさん：ニセモノですか。でも良いと思うのですが。

▲東京都　清和日和子さん：激似です。アセはかいてないと思いますが。

▲神奈川県　三太由さん：こ、怖いです。シ、シショォォォ！



▲埼玉県　ひうらむとさん：使えるし変だしっていうのがステキです。

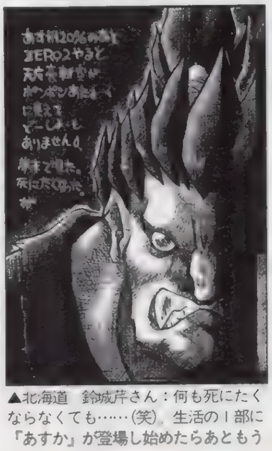
▲和歌山県　夢霧海さん：占い師……本当の自分を忘れてる（笑）。

▲東京都　ヘルカオスさん：決まるといいですよねぇ。ＳＳ版はもうすぐ？

▲埼玉県　東雲とおるさん：キャじゃありません、キャじゃ。でも楽しげなので問題なしです（笑）

▲埼玉県　矢渡さん：ミユリちゃんはシリーズが続く限り病気なんでしょうか？　それはそれで可哀想スギです。

▲広島県　ＤＤＴさん：どんなデキになるんでしょうねぇ？　ワクワクです。



▲北海道　鈴成芹さん：何も死にたくならなくても……（笑）。生活の１部に『あすか』が登場し始めたらあともう少しです。床部。

▲秋田県　きさらさん：「ドロンボー」と「ＴＯＤ」が見事に融和されているナイスハガキです。とりとめのなさ加減がステキなのです。

▲東京都　伊藤深海さん：女の子みんな胸大きいですし。それでチャラに……。

まんが／風上旬（電撃床部は東京特許許可局推薦の仕事場です。娘さんがバイトに来た場合、添い寝はやむを得ないでしょう。ゴロゴロとかいいなあそれ。本当に来てくれないかなぁ……マ）バカ

★ゲームライター講座★

まずは下のハガキの質問にお答えします。だいたい、長期滞在は１週間くらいでしょうか？　１回帰ってシャワー浴びて、服着替えてまたすぐ来るなんていうのもなかなかパターンです。編集部にはお風呂もベッドもありません。だから、マットと寝袋が夜の友です。イスを並べて寝るとか段ボール敷いて寝るなんてのもあり。ありですよ。

「国語の成績がいいと、ゲームライターにはなりやすいですか？」山形県　ハイバヨードランさん：

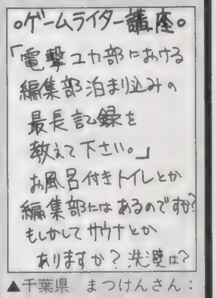
国語の成績は関係ありません。ゲーム好きならなんとかなります。そんなモノより、人つき合いをレベルアップさせましょう。イロイロなバイトをするとかね。大事です。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたか解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気薄。

「プリクラＱ」プリクラで笑える写真を撮って、送って下さい。超人気薄。

「カラオケGO」も地道にハガキ募集中です。



▲千葉県　まつけんさん：答えは上にあります。

賞品説明で一す。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

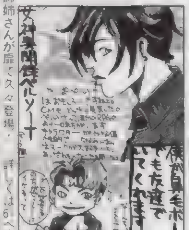
ＤＰＳどでは住所不明者の探索を６月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（５カ月も過ぎているっていうじゃないですか。ガーン）発送までは猶予を下さい　本当にすまないと思っているので、許してください。当然サービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いて下さいねぇん。

まんが／さいとうつかさ（ＰＳなのに……なんて言いません。と、いうより言えない。Ｇの超教師姉さんが扉で久々登場。詳しくは46ページ・イラスト／ＮＤＯ

ランキング発表

275：祥人
270：ＴＥＲＡ
260：矢渡
230：雨宮五月
220：塘本由貴恵
205：ごぢうり
190：２８８
185：貞雅
180：小泉英夫
180：まいまい
170：湖山たみ
170：りるひな
150：一郎あきら
145：唯津美影
140：多奈竜
125：佳月ひろ
125：ジョリ谷ピンタ
120：伊藤勇太
120：ちゃたろう
115：伊藤深海
115：稲村かほる
115：小栗倫也初号機
110：安倍茂樹、近江せにょ、貴沙羅ゆう、田中将司、乃亜、のぶすけ、幻夕貴

●100：鳥、ヘルカオス、●95：咲羅、まみこ、碧奇魂、●90：おさＰ、柏田秀紀、木村吉伸、児玉啓太、椎名奈々、つくば山、DDT、TOMY、にゃんにゃんとやら、●85：青い優、市藤にたか、オーラちから、しまづやひち、砂之介、中重仁里、成瀬祥雄、はせぷー、桃亀イリヒ、夜野小太郎、●80：鈴城芹、ズバットPS、月子、HAL1000、よしかーひろみ、よしかづ、●75：蒼月、AKIRA・A、M－MASTER－ZX、寛智也、毛の雲、寿花丸、ソウル009、葛丸しえ、288Ⅱ(鋼)、猫田・W・皤田忍、ベンジャミン、八代、●70：おろしや★だいこん、からくり蘭丸、苦紗美丸、此土、司暮とも

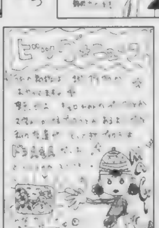


◀秋田県　瑠宇さん：ナルシス入ってる（?）主人公人気爆発中です

◀静岡県　えんせるぼーいさん：富士山ありますしねぇ……噴火？　なとはいいえませ

◀北海道　早萌さん：いまときのバンパイア、略して　いまバン？　略すなぁーって怒られそうです

▲岐阜県　加古川寿さん：マークの扱いはいつもそんな感じです。


▲兵庫県　ブタさんさん：ステキなニュースでした。ドラえもん

▲愛知県　Ｚ．Ｅ．Ｐ．さん：男前過ぎる！　でも床部にもいます

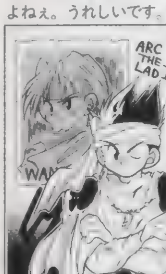
▲滋賀県　ごぢうりさん：あのヌイグルミ、頭が入れにくそうです

▲北海道　裏ハイジさん：ＲＰＧ増えてますよねぇ。うれしいです。

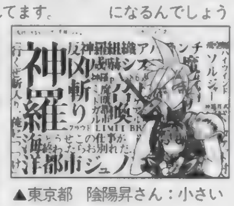
▲秋田県　まいまいさん：作りなおし者多数発見されてます。

▲広島県　寿々さん：「ジョカ」続報はいつになるんでしょう？

▲神奈川県　矢渡さん：涼しいと戦闘中寝たりするので注意です。



◀奈良県　からくり蘭丸さん：エルクたち、「Ⅱ」の登場人物はいいですよ



▲東京都　陰陽昇さん：小さいヴィンセントが可愛いです

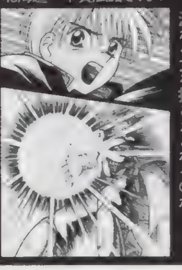
▶埼玉県　眠るカバさん：逆刃刀は……アニメーションキレイらしいのでファンはＧＯ？

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは11月22日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローチィン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムダス。お互いに弱い部分を見せあったせいか、前よりも解り合えたような気がしている２人だったが…。ついにたどり着いたロートバランの塔。騎士に囲まれながらも、それを呪文で一掃。すかさず[illegible]移動した先は……。

「ここは？」
「多分、キミの言っていた塔の地下だ。何階かはわからないけど」
[illegible]に２人[illegible]を取ったまま座り込む。明かりの呪文を唱えると、ボウッと[illegible]が浮かび上がる。
「ほう……この場所に人が訪れるのは200年ぶりだな」
「誰だ！」
「古の封印を解かんとしている……貴はそなたか。若いな。それでは三千世界の王たる力を使いこなすことはムリかもしれん。が、可能かもしれん。受け入れる力は十分ある、な」
闇の向こうに異形の騎士の姿が浮かんだ。右肩に大きな[illegible]らしい[illegible]を描いた防具をつけている。
ブーン！
「あれは……」
右肩の紋様に[illegible]が[illegible]い出していた。一斉に声を揃えて何か呪文を唱えている。
「やばい！　ローチィン、こっちへ！」
[illegible]空気の波が[illegible]になって[illegible]い渦を作る。
「エアスラストの強力版！　力の放出が終わらない？」
普通ならコンマ何秒かで終わるハズの力が目に見えるくらい残る。尋常じゃない。
「我は望むモノ……守りたまえ、守りたまえ、至高たるその力で我が片腕を守りたまえ。ただその力の示すままに、[illegible]の力の示すままに」
とりあえずボクはローチィンとの間に防御結界を作った！
北海道　甲賀広路さん：


◀埼玉県　矢渡さん：溢れる力を抑えきれるのか？

ハードの神様の犬

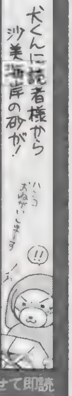
バイトくんのいないスキを見て、読者のアンケートハガキを見ました。犬あてに「ビクターがＨＲ－Ｘ７出しましたね～」というメッセージがちらほら目についたんですけど、オレはまったく悔しくありません。Ｘ５とゴーストリダクションチューナーがあるから、Ｘ７と同等のシステムをすでに構築しているし……。でも、リダクションチューナー内蔵ってのは使いやすそうね。ちなみに（さ）は、Ｘ７を買うそうです。

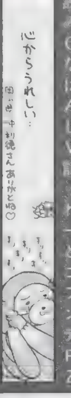
「ナデシコ」を撮るため？（笑）。まぁ、オレも人のことは言えませんけど。だって、「こどちゃ」と「ナデシコ」がキレイで幸せなんだもん。ＬＤ買わなくて済みそうだし。　（犬）

「こどちゃ」や「ナデシコ」もいいですが、「エルフを狩るモノたち」もアホくさくて好きです（もちろんイイ意味で）。原作ほどエッチじゃないけど、うさぎ、レイちゃん、アスカ、が声をやっている（笑）ところに"味"を感じます。ハッキリ言って、みやむーは好きくないですが、深夜アニメなのに超[illegible]（[illegible]）です。なんて犬（セルシア）が三石琴乃なんだろう…。売れてるのに、あういう役を引き受けるなんて感心してしまいますね。

★ＤＶＤ[illegible]★
前号で「ＤＶＤはゲーム機のメモリ媒体として[illegible]のＣＤ－ＲＯＭでしかない～」みたいなことを言ったけど、決してオレはＤＶＤ[illegible]ではない。ただ言いたいのは、ＤＶＤ規格がＡＶ機器メーカー[illegible]によって作られたモノだから、[illegible]「ＶＨＳに代わる記録メディアになる」とは言うけれど、ゲーム機のメモリ媒体としては[illegible]ではないかと考えてるワケなのだ。[illegible]ＣＬＶフォーマット。

ＤＶＤは[illegible]ために、ディスクの容量をムダなく使えるＣＬＶ方式を採用している。ＣＬＶは、データの[illegible]ので[illegible]は大幅に伸ばせるけど、データを[illegible]で読み出すには[illegible]ピックアップ[illegible]ないといけない。つまり、ディスクのどこに読みたいデータがあるかで、[illegible]（サーボ）を調整しなければならないワケ。このサーボ制御こそがＣＬＶのみに存在する機構で、データを読み出す際にピックアップレンズを移動させて即読み込みという芸当ができないのだ。だからＣＤ－ＲＯＭはシークが遅いし、ＤＶＤでもそれは解消されない問題なんだよね。当然、コンピュータメーカーは、ＤＶＤ規格に対して「なぜＣＡＶ規格を盛り込んでくれなかったんだ！」とＡＶ機器メーカーに対して不満をぶつけたらしく、その甲斐あってかＣＡＶ規格も誕生するらしい。でも、それは21世紀のお話（トホホ）。最近では、16倍速用のＣＤ－ＲＯＭチップセットも誕生したけど、シークの遅さは解消されず、読み出し時に超速いというだけ。せめて、シークタイムが10ミリ秒くらいになればゲーム機にとって最良のメモリ媒体になるなぁ…。その点パソコンは、ハードディスクにインストールしてからソフトを実行するんだから問題ないですよね。パソコンにとってＤＶＤは、直接的なメモリ媒体ではなくデータの"供給媒体"なんですから。ああ、次世代ＰＳにはＣＡＶ規格のＣＤ－ＲＯＭかＤＶＤ、ＪＡＺドライブあたりを載せてほしいものです（願望）





「エルフ」は楽しいです。メディアワークス刊のマンガも読みたまえ。（魔）

今はこれだと思うのです

ＭＯを買いました。これも犬くんの薦めで、Win95のムービーファイルをいっぱい取ってくれるという約束なんですよ。「ハミバのコンサートに"セラムン"のちびびび、"マホTai"のムフフな名場面……etcと、今からウヒウヒの（さ）です。犬くん、ゲキガンガー（「ナデシコ」の故ダイゴウジガイより）はいらないからね、くれぐれも。これで、オイラのムダWin（俗称）が充実しちゃうもんネ。うふ♥

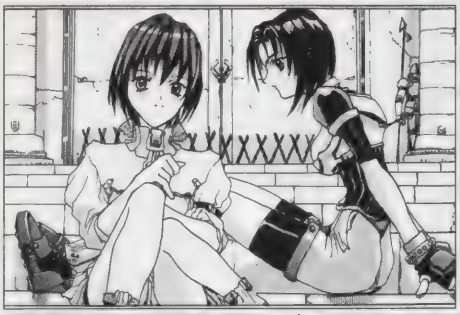
さて、ここを読んでくれているキミなら気になっているであろう、ＳＳ版「バーチャロン」を前号に引き続きお話します。元のゲームが超楽しいだけに、雰囲気がちゃんと移植されているので、十分に遊べる完成度だと思います。対戦時の画面２分割は縦と横が選べる（個人的には縦割りがオススメ）し、処理落ちもほとんどなく楽しいです。ヒマがあるとライター仲間と対戦で燃えてるくらい。気になるパッドの操作は、はじめて「バーチャロン」をプレイする人なら、絶対パッドをオススメしちゃうほど快適。ゲーセンでやり込んだ人は、ちょっと手こずるかもしれないけど。絶対買いです、これは。

……またも前回のフォロー無し　たった２週間だというのにもう忘れちゃったのかな？　忘れちゃったねぇ……きっとねぇ……（魔）

さて、秋の新番組も始まりましてアニメ番組も刷新（とくにテレビ東京系列）されました。てなわけで簡単レビューです。（ち）が気に入ったのは「ハーメルンのバイオリン弾き」「魔法少女プリティサミー」「ＹＡＴ安心！　宇宙旅行」の３作品。シナリオ及び演出の良さで評価出来たのはこの３つですね。とくに「ハーメルン」はさすが今川大先生！　といった感じでした。大仰なけれん味たっぷりの演出が気に入りました。主題歌もなかなかよくて毎週水曜日が楽しみです。「逮捕」は新作部分を見てないので保留です

「ボクの学校には覗きスポットがあります。男子更衣室の。なんてオチじゃなく,、ちゃんと女子更衣室の。女子更衣室には上の方に小さな空気入れ替え用の窓しかないのですが、そこからだと、いい角度で堪能できるのです。でも……もうおわかりですね、場所が命がけ。新校舎屋上の梁から身を乗り出した所なのでした。実は、10日前、先輩が覗いてて、落ちました。木があったおかげで両腕骨折＆鎖骨？複雑骨折ですみましたが、病院で先輩一言「まだ仁美ちゃんを見てない」。男って熱い生き物だと思いました」大阪府　安永サモシーさん：

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントプレゼント！　冒険初心者のみなさん、やってみません？　うん！　(魔)

手軽に参加したい人が読む所

ＨＰ つよさ かしこさ すばやさ こううん	合計値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業：①、②、またはA~S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回募集するクエスト21は大陸北部、極寒の遺跡ノイアールでの探索。遺跡中心部にあるアガメムスの神殿では未だに守護合成妖魔が生み出され、建造された第３妖魔期の頃のまま、異形を保ち続けています。この危険がいっぱいの遺跡から、できるだけお宝を持ち帰り、依頼主の術士ギルドに持ち帰って下さい。基本的に探索クエストというよりも戦闘クエストと考えた方が良いかも知れません。戦闘系に向いたバランスの良いキャラが活躍しそうです。

途中の選択は次の３つ。①鍵をこじ開けて進む。②スイッチがないか探す。③鍵のある部屋は避けて通る。数字は能力値とは別に記入してください。もしも記入のない場合はランダムで決定されてしまうので、要注意です。

締め切りは次号（35号）発売日の11月22日（消印有効)。あて先は「ＤＰＳど21」だけでＯＫ。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集分は次の次発売の36号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第35号　11月22日発売号(第32号発表＋第38号分募集)

第36号　12月13日発売号(第33号発表＋第39号分募集)

第37号　12月27日発売号(第34号発表＋第40号分募集)

今回のあて先は「DPSど21」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

Ａ：ソード使い

●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

Ｂ：カタナ使い

●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

Ｃ：拳法士

●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

Ｄ：糸使い

●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。

Ｅ：爆火師

●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。

Ｆ：火の操術士

Ｇ：水の操術士

Ｈ：風の操術士

※操術士

●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士

Ｊ：水の符術士

Ｋ：風の符術士

※符術士

●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶

●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。

Ｍ：言霊使い

●かしこさ、こううんの数値が必要。

Ｎ：聖戦士

●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍

●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

Ｐ：忍者●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い

●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ：人形使い

●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い

●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは31号募集分の発表

▲長崎県　川原瑞穂さん：実年齢だとこんな感じですかねぇ。渋くてＯＫ。

▲京都府　ソウル００９さん：仕込まれちゃってますから、女の子でも大変です。

まんが　愛知県　荻生伊ゆ（ク、グレミオ……そうだったのかぁぁぁぁ！」　ぶな・注意）・イラスト／C次郎

▲北海道　香月りんさん：金ださせて下さい(笑)。いいですよぉ。

▲東京都　２８８Ⅱ（嫌）さん：何でもいいですよね。耳付きの職も欲しいです。

◀埼玉県　すばるれいかさん：それにしても羽根は……なんなんでしょうねぇ？

▲香川県　安倍茂樹さん：何も北斗○拳でなくてもな「ときめき」。シオリィ！

▲三重県　２８８さん：そろそろ爆発してくれそうな『ソウルエッジ』です。

◀北海道　長井みちるさん：え～クラウドが……トホホです。主人公なのに。

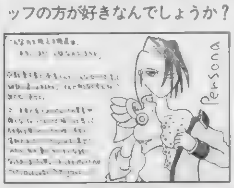
▲北海道　猫崎律令さん：「サクラ大戦」ＳＳ持ってたら買いです。

▲北海道　裏ハイジさん：踊りますしね。「パラッパ」なかなかＯＫなデキです。

▲埼玉県　あゆむさん：なかなかすごそうな『闘神伝３』。キャラ数もすごいけど、１／60モードがなめらかでいいですよ。浮かしてぶっ飛ばしもできるし。

▲長崎県　湖山たみさん：……あ、いや、そう言われてみれば。スタッフの方が好きなんでしょうか？

▲大阪府　みそみそさん：がんばってくれてると思います。きっと。



◀大阪府　雨宮五月さん：人間でなくても、誰かのために戦うなら、カッコヨスギです。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は２１０以上、２２５文字以内。熱い思いをハガキで！　上を見るとわかるように、今回は熱い男の生き様を見せつけてくれる先輩がいい感じ。そういう先輩は大事にした方がいいですよ。勉強になるから。次回もイロイロなハガキ、待ってるのです！

奴隷の Dorei no do

最近、平吉さんに「戦隊モノ」の主題歌をＭＤにとってもらったので聞いてます。今まで興味がなかったけど、これはこれでなかなかカッコイイですね。とくに「超獣戦隊ライブマン」の歌がお気に入りです。子供の頃は「秘密戦隊ゴレンジャー」とか見てたんですが……。ところで話は変わりますが昔、電撃ＰＣエンジンの付録だった「あすか120％」のポスター。その折り目なしのやつが家にたくさんあったので、平吉さんにあげました。ほやへも欲しかったらしく、クレクレ言ってます。でもあげません。キライだから。（う）

ーアタック（弱＋強同時押し）や弱攻撃の判定の強さは、他を寄せ付けないモノがあります。次に可莉奈。カウンターアタックもさることながら、ケロケロアタックを出せるのが強い。これをバリア代わりに使われるとちょっと手が出ません。あと強いてあげるなら忍かな。空中の中攻撃（✚キー前＋弱）を持っているし、強攻撃は前方への攻撃判定がそこそこ大きい まぁ、これ以外のキャラが弱いというわけではありませんが、とりあえずこの3人だけはチェックしていてもソンはないでしょう。さて、その3キャラの空中での対処法です。環……何といってもカウンターアタック。空対空はもちろん飛び込み攻撃としても優秀なので、まず相手は空中技のメインとしてこの技を使ってくるでしょう。この広い攻撃判定を持つ技に対抗するにはガードが一番確実でしょう（じつはいい対処法が見つかりません。次回まで待って下さい）。（う）

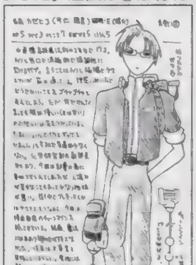
Nights of Knights

クエストナンバー17発表
31号募集分

クエスト18は大陸北西の大都市ノースライナ市での猫探しでした。ランド家とホーラ家という2つの貴族から依頼が出されてた謎の通り、その猫は、魔導実験で生み出された、キメラの元となる細胞を持っている、危険な状態の猫でした。大岩盤地下ではその猫をめぐって、闇操術士ギルドとの激しい戦いを行い、やっと猫を発見したと思ったら、今度はキメラとの戦い……。なかなか苦しいクエストになりました。選択は①が有利だったようです。

MVP

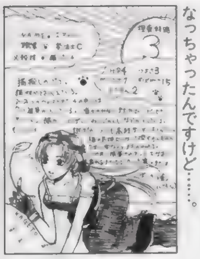
北海道　遠坂流斗さん：今回のＭＶＰは魔法使い系のリリさんです。母親にダマされて参加させられたクエストがこんな激しい戦いの連続じゃ、ものすごく魔法の使いでがあったことでしょう（笑）。～なのっていう口癖が大人になっても治らないっていう裏設定もなかなか可愛くていいですよね。数値的にはなかなかバランスのとれた良い術士だと思います。



▲大阪府　雨宮五月さん：牛乳を毎日飲んでるって所がなんだか＿です。

▲茨城県　猫太・Wさん：きちゃってるけど、強そうなので良しとしましょう。

◀新潟県　髙橋智子さん：確かに。自分のことをトモちゃんと言うなぁ！



◀新潟県　影都さん：でも……戦闘になっちゃったんですけど……。

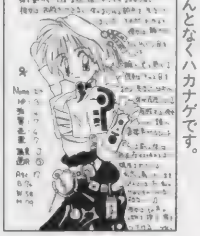
◀宮城県　流紋さん：どこで道を誤ったんでしょう？　かなり。

◀長野県　湖山たみさん：胸はなくても器量が良ければ　なのです。

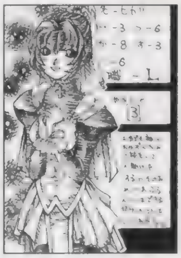
◀千葉県　秘色さん：すぐ落としちゃ……かなりダメな気がします。

◀岡山県　のぶすけさん：なぜそこまで弟がキライなんでしょう？

◀福岡県　とくになおひすさん：最後まで読むとオチがあってステキ。

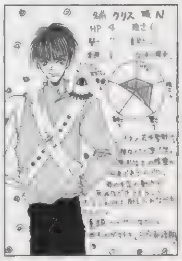


◀千葉県　忌羅さん：符でできた身体。なんとなくハカナゲです。

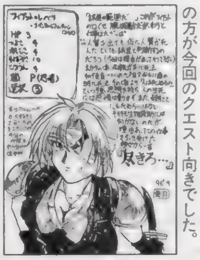


◀北海道　香月りんさん：神に近づくのは難しすぎデス　献身

◀千葉県　小泉英夫さん：木刀って強いですしね。聖剣だし。

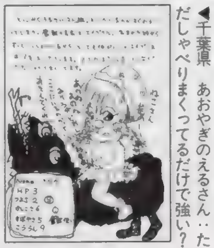


◀大阪府　伏屋サカツさん：発情期ですか……それは彼の？　メグロの？

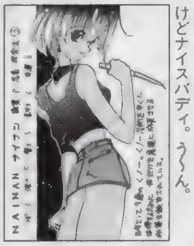


◀長野県　亜月さん：こういうキャラの方が今回のクエスト向きでした。

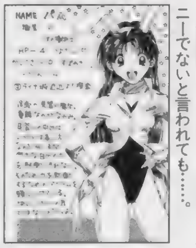
◀大阪府　みそみそさん：枕は持ち歩いているんでしょうか？



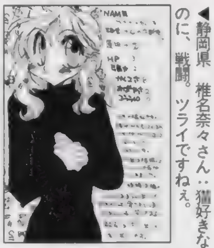
◀千葉県　あおやぎのえるさん：ただしゃべりまくってるだけで強い？



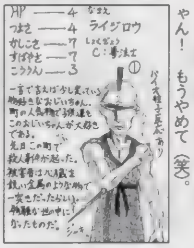
◀秋田県　市藤にたかさん：9歳だけどナイスバディ。う～ん。



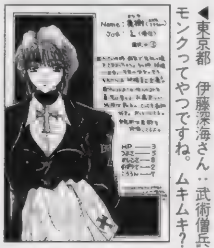
◀新潟県　りるひなさん：決してバニーでないと言われても……。



◀静岡県　椎名奈々さん：猫好きなのに、戦闘。ツライですねぇ。



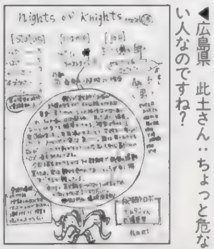
◀愛知県　植田智博さん：おじいちゃん！　もうやめて（笑）。



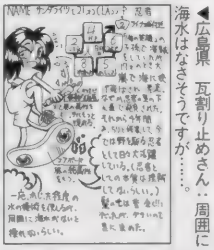
◀東京都　伊藤深海さん：武術僧兵モンクってやつですね。ムキムキ？

◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：元気だけどヘロヘロの操術士。

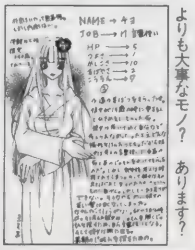
◀北海道　長井みちるさん：白衣がトレードマークの美女はいいです。



◀広島県　此土さん：ちょっと危ない人なのですね？



◀広島県　瓦割り止めさん：周囲に海水はなさそうですが……。

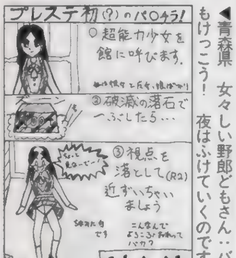


◀青森県　児玉啓太さん：愛する人よりも大事なモノ？　ありますか？

まんが　猫有馬（こうして落ちていくのが楽しすぎな感じなのでした）

◀福岡県　蒼月さん：未来の話ですから、ありえるかもしれません（ないです）。

◀石川県　丑さん：ウサギさんなので足は逆に曲がります。かわいいです。



◀青森県　女々しい野郎どもさん：バカでもけっこう！　夜はふけていくのです！

▲東京都　佳月ひろさん：みんなで「ぱずるだま」。伝説の木の下に。

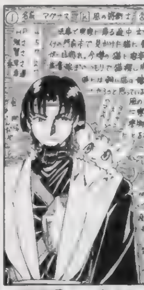
奴隷の Dorei no do

「ペルソナ」は戦闘の遅さに耐えきれず途中で投げた。「サクラ大戦」はキャラに感情移入できず、何の面白さも感じなかった。おかげで最近周りの人と話が合いません。最近面白かったのは、ＰＳの「ヒロインドリーム」と、パソコンの「ブランディッシュＶＴ」。しかし、周りに熱く語り会える人は誰もいません。今後は「アークⅡ」に期待してます（実は密かに前作の大ファン）。しかし床部の人たちって、ソニー系ゲームには見向きもしない傾向があるので、また一人班になりそうです。（ほ）

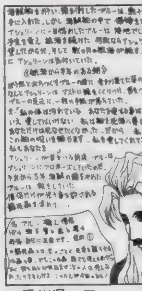
すでにトッシュ以外はレベル60（全てネックレス使用）。ククルなんてHP400 超えてます。"アークⅡ"途中までやって得た結論です。弱いと泣きそうになります。というようにオレやってるのに上のようなことほざくから友だちがいないんだよ。な。ちゃんとまずは編集部で人に話しかけろ（笑）。

危ない危ない電撃サターン！　最近、SSの本体が売れていないようです。PSの半分にも届きません。PSは「FF」で引っ張られていますが、SSには無いですからねぇそんな大きな作品。ちょっと危険な状況かもしれません。まぁそれでも64よりは売れているみたいだからいいんですけどね。期待していた『ラング』も……。エヴァが出るかもしれない『○○○○○○○○○』に期待するしかないのかしら。もし、エニックスがPSに来ちゃった場合。PS＞SS＆64っていうソフトメーカーの優先順位が確立してしまう？　ちょっとつまらないなぁ。（ち）

「あすか−20％」読めないだろう久美ちゃん攻略その8：対戦攻略・中級編2……今回も始まりました。どうでもいいですが、最近みんなマネしてこのスペースに「あすか」の攻略を書くようになりました。ちぇっ。「久美ちゃんの攻略だけがある」というのがポイント高かったのに。さて、前回の✚キー前＋強のボールは自在に出せるようになったでしょうか？　ただ出すなら簡単ですね。問題はしゃがみ弱のあとに出す、という点にあります。これは相手のしゃがみガードを崩す、数少ない戦法なのでぜひマスターして下さい。●空中での攻防戦……このゲームではいろいろな場面から連続技を狙えますが、ヒット数や総合ダメージを考えると、やはり飛び込み攻撃ははずせません。というわけで空対空の戦い方を。まず空中戦が（個人的に）強いと思うキャラをあげてみましょう。ナンバーワンは環ではないでしょうか。空中でのカウンタ


▲千葉県　一光さん：飼い猫が惚れたのは……キメラだったんです……。

▲滋賀県　ゴン太さん：化け猫の呪いはキビシーものがありますから。


▲香川県　アンソニーさん：死者の復活は……ツライことだと思います。

◀北海道　マヨネーズ・ガールさん：おなかへりましたか。ではそろそろ何か食べるとしましょう（笑）。

◀秋田県　月見里さん：戦闘能力のない人形は使っていくのが大変です。どうしましょうか？

◀千葉県　5433さん：ちょっとした心の隙間に魔は忍び込むのです。ナイスバディだけに、悪女。

◀北海道　TOMYさん：美しすぎるのも罪だったりします。片羽がイタイタシイデス……。

◀高知県　荻生徂徠さん：自信家な上に、自己中心的。魔女ですし。

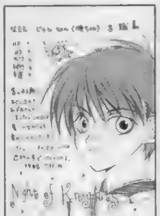
◀大阪府　寛智也さん：飽きっぽいのはマズイですねぇ。

◀大阪府　砂之介さん：なんだかステキな着物です。

◀宮崎県　宮本順さん：鳥を素手で捕まえる？　食べ物に困らなそうでいいですねぇ。

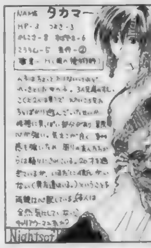
◀神奈川県　ちゃたろうさん：男から見るとイヤなんでしょうか？　強すぎるから？

◀長野県　楠本由貴恵さん：探偵にはネクタイ。ですよね。


◀三重県　桃亀イリヒさん：近所の寺の時給は750円。仕事は？

◀北海道　鈴城芹さん：人間のダンナ？　うらやましいそうです。

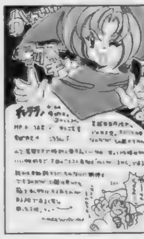
◀大分県　ませんさん：猫がキメラでした。しかし、戦闘になって部分は見事的中です。

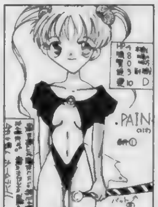


◀秋田県　きさらさん：本人が気にしていないなら問題ないですかっこいいし。

◀滋賀県　チハヤさん：猫に慣れようにも……ねぇ。

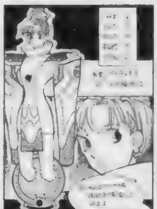
◀埼玉県　矢渡さん：ニブスギかもしれません。


◀大阪府　唯津美影さん：かわいいモノが好きでも…キメラじゃ…。



▲栃木県　たがたがさん：悪人ホームランは痛そうです。

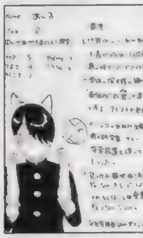
▲大阪府　千葉文子さん：なんとなくいや〜んだけど憎めません。

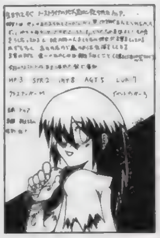

▲東京都　祥人さん：わっかの中がどうなってるのか知りたいです。

◀宮崎県　風水りあさん：パパって……パパって？

◀群馬県　藤谷主さん：手下の猫が可愛いのでOKです。

◀宮城県　瀬川真琴さん：出てきた獣がいい顔してます。

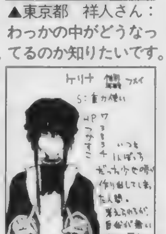

◀大阪府　信乃さん：全然考えていないでしょう。この御仁は。


◀愛媛県　tkeさん：主食は鼠ですか……かわいそうです。

◀愛知県　中重仁里さん：少年ですか。襲われたらどうしましょう？

▲山形県　夜野小太郎さん：猫を見たことがないほど箱入り（笑）。

▲東京都　清和日和子さん：2人にせがまれますか。かわいいです。


▲神奈川県　如月涼々さん：本当は死にたいのでしょうか？

次回は第32号の結果発表！

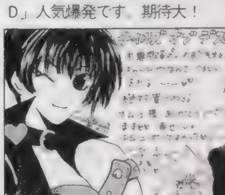
まんが／風上旬　なぜ？　そこまでピエトロが嫌いなの？　あ、

◀秋田県　まいまいさん：PS版は怖いですよねぇ。3人も同じにできますから。

◀埼玉県　TERAさん：ティナ、ティナって言ってました。なのに……。

◀東京都　戦う527さん：怖いですか。イチャイチャは。でも好きだし……。

▼東京都　成瀬祥雄さん：「TOD」人気爆発です、期待大！



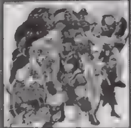
●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は初の2枚！　数字は2146でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字がなんと2枚。当たるモンですねぇ。ラッキー4で掲載されたハガキがどれかは明かしません……偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてOKです。

(ほ) の奴隷のどの下でも書きましたが、現在「アーク」に大ハマリ中です。はじめて物語にあったようにチョンガラでネックレスを手に入れ、全員をＨＰダブルアップ状態でレベル60にしてます。これで闘技場でも1000勝し、隠しアイテムも全て手に入れ、ガッといったあとに「Ⅱ」にコンバートすれば無敵勇者アークの登場です。と、こんなコトをしてしまうくらい「Ⅱ」のデキが素晴らしいです。『ＦＦⅥ』『Ｔオウガ』に次ぐ心ランク第３位かもしれません。ソレくらい素晴らしいです。　こうなると「1」がボリューム無くて良かった (魔)

まんが　静岡県　山本匡司　平八人形が欲しいです　キラリと光るホールがナイスです

GMCD News

[illegible]
・「DEAD OR ALIVEサントラ」¥1,[illegible]
・「X MEN vs. STREET FIGHTERサントラ」¥2,[illegible]
・「K·O·F DANCE TRAX」¥2,[illegible]
[illegible]
未定)」¥3,000(税込)キング



◀曲の方も「ピー[illegible]

ゲームソフト激論座談会

「自分は、ＰＳオリジナルの作品がもっと増えてほしいです。ＰＳの特徴はポリゴンに強く、ＣＤロムなので生音などがバリバリ使える、こんな所でしょうか（まあ、発売当初はもっとスゴイ所もあったと思いますが、Ｎ64の出た現在では最強のポリゴンマシンではないわけで……）？　良く考えたところ、『バイオハザード』くらいしかこの特徴をうまく使いこなしたゲームが見あたりません。なんだか情けないような気もしますが……どう思われますか？」神奈川県　屹短木綿さん：

魔：ウイッス、始まりがいかりやちょうすけみたいと言われました。

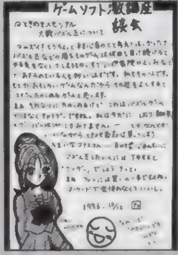
う：関係ないですな。

ち：ＰＳオリジナルのゲームっていうのはやはり、創りにくいでしょうなぁ。メーカーさんも商売だから、移植できれば、他機種に持ってった方がおいしいからねぇ。

魔：でも最近ＰＳが他に比べて売れてるのは確かだから、「まずＰＳで出して、他機種はそれから」っていう、ＰＳユーザーにはうれしい状況が生まれつつあるよね。

ち：ＰＳユーザーには良いけど、ゲーム業界的には……かもしれないですな。

ほ：私はＳＳキライ班なのでＳＳが苦しむのはステキなことです。



◀大阪府　アリクイさん：難易度やさしいの場合、もっとやさしくても。

う：……ソニーが独擅場に立った場合、大きな顔しそうだもんなぁ。三国志じゃないけど、３つの勢力が分立して、均衡しているくらいの方が切磋琢磨で良いゲームも生まれるし、活気があるからなぁ。

魔：結果的にはそうだよね。１つの機種が主権を握ると停滞してきちゃうんだよなぁ。それはＦＣの時もＳＦＣの時も感じたけど、ＰＳが発売されて丸２年も近いのにまだまだ熱いのって、ＳＳっていうライバルがいたからって気がするし。

ち：セガはメガドラに比べてＳＳで非常にがんばったと思うんですけど、きっとＰＳが無かったら、もう大成功で力抜けてフニャフニャになってたろうし。「ＶＦ」の成功で満足してないのもＰＳがあるからでしょう。

魔：まだ、決着はついてほしくないなぁ。ＰＳ専門誌に関わる身としてはＰＳのＶ勝利は単純に嬉しいけど、今後のことを考えるとあまり笑えない。

「最近ゲームをやる暇がないんです。だから最後まで終わってないソフトが山積み。『ヒロインドリーム』『ペルソナ』…他機種まで混ぜると、とぉ～んでもない本数になってしまいます。神様ごめんなさい。それもこれも仕事を変わってから。給料がいいのは良いんですけどねぇ」大阪府　南野こぬべさん：

う：同じですな。我々と。

魔：いや、まだ我々の方がマシだろう。仕事としてゲームをすることも可能だから。

ち：それにしても買いスギ。どうせスグにはやらないのわかってるのに……。

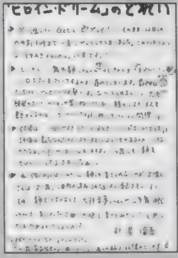
魔：そうそう。今日買ってもプレイできないのに、発売日前日にソフト売ってる店があるなんて聞くと電車に乗って買いに行っちゃうし。

ほ：バカですな。

魔：きさまもだ（笑）。

「『ＦＦⅦ』が延びたので、年末は『新スーパー』ですか。最近ＤＰＳじゃ『ブリメ』が熱いけど、どうなのかなぁ。長く遊びそうなゲームはチェックしておかないとですよね。やっぱり」鹿児島県　柳川慎一郎さん：

魔：『ブリメ』は１月、多分『ＦＦⅦ』の前だそうです。ワーイ！　やっと決まったぁ！　今回の『ブリメ』記事のマンガ（72ページ）じゃないけど、ここへ来るまでが、長かった……。



◀茨城県　星倫吾さん：「ヒロイン」評判高いです　編集部でもなかなか。

う：まあ、今回の発売日はけっこう信用していいんでしょ？

魔：ゲームシステムはほとんど完成しているから大丈夫だと思う。あとはバランスだけだから。

ち：でもそのバランスがやっかいですからな。育成ＳＬＧは特に。

ほ：パソコン版のときもかなり延びてたしね。

う：今回のデキはどう？

魔：いいよぉ。なんだかねぇ、娘がイキイキしてるんだよね。パッと見は武者修行もないし、地味クサイんだけど、あったかくなるというか、なんというか、もうメロメロ。バランスがまだ取れてないところがあるから、細かくはわからないけど。

ち：移植でないコンシューマ初の『ブリメ』。期待大ですな。

「『ナムコミュージアム』みたいなのを各メーカーごとに出して欲しいです。安易な企画だと思うんだけど……なぜないんでしょう？」茨城県　兵頭中貴さん：

魔：プログラムのソース（元）が無いなんてケースも多いから。

ち：データは全部下請けさんとか。

ほ：『あすかミュージアム』でパソコン版やＰＣ版の「あすか」を！

一同：それはみんなが賛成だ！

う：でもポスターはあげません。

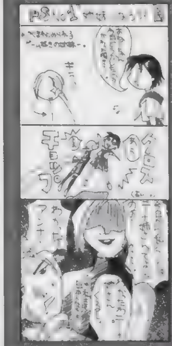
お笑い４コマ道場

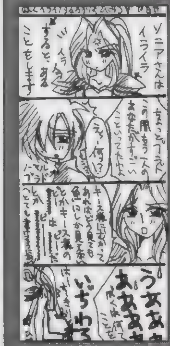
マンガでしょうか？　ンガでなくマンガ。４コマがいいですよ。とにかく送っておくと、いつ採用されるかわからなくてドキドキ。そろそろ大量掲載もありそうだから気を付けてね！　GOGOなのだ！　(魔)

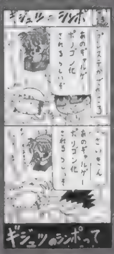
４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）[illegible]中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷ページ[illegible]に[illegible]して、[illegible]が待ってます。[illegible]

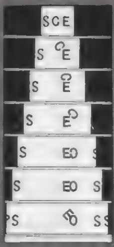
作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ[illegible]をプレゼント！　[illegible]

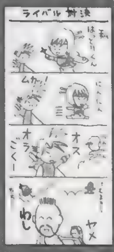
天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右６cm

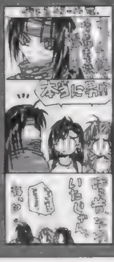


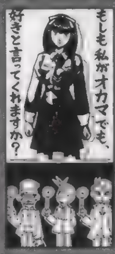


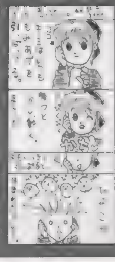












[illegible]目が忘れられません。[illegible]田中将[illegible]さん　ナル[illegible]シリーズ[illegible]担当談[illegible]ああですからしょうがないです[illegible]こういうイイ所[illegible]ずっとグルグル考えて[illegible]

用しないことが発覚してしまったのです。ひとまず、確認されたのはしのぶ　彼女が相手で、しかもしゃがまれている場合、✚キー入れ強攻撃がヒットした後ダッシュ強攻撃に行くと、本来3発ヒットするハズのモノが一発しかヒットせず、転倒させることができないのです　弱攻撃の出が早く、一発入ると大ダメージが確定してしまうしのぶ相手に、これはあまりにも危険。一応ガードキャンセルされない限り、割り込まれることはないので、そう気にすることもないかも知れませんが、ダッシュ強攻撃がヒットしたら、一度バックダッシュで距離をとっておくといいでしょう　重量級のキャラが相手なら、そんな心配もないんですけどね　……でも、久美とかめぐみとか、本来サイズの小さいハズのキャラでも大丈夫なのになぁ　なんでしのぶだけダメなんだろう　身長150㎝ないから、特小ってことになってるのかなぁ？　(平)

最近、とある雑誌にのったとある写真を見てとある物が急に欲しくなりました。そこで、ふと思い立ちその写真を、同好の士の犬さんにも見せてあげたところ……。案の定、犬さんもいたく気に入り、うぉ～んと叫んでおりました。てなわけで、２人で杉並のとあるお店にそれを買いに行く約束をしてしまいました。彼も苦悶の表情を浮かべながら（あんなものが欲しくなるなんて……と嘆いていました）喜んでおりました。さていったいこの物体は何なのか？　いずれ明らかにしましょう。恥ずかしいモノでありますが。（ち）

ヒント……キャラクター商品です。(ち) と犬氏がともにお気に入りのとあるキャラの

ゲームライターになりたい人やイラストレーターになりたい人。奴隷にはイロイロな読者様から、ハガキが送られてきます。本気な人はみんな熱いです。他人に何を言われても、くじけずガンバって下さい。応援してます。応援だけでなく、手伝えるようなら、手伝いたいとも思っています。とにかくガンバって下さい。自分を信じるレベルが高ければ高いほど、良いと思います。まああまり独りよがりになってもマズイですけど。とにかく応援してますってことが言いたかっただけだったりします（含みナシ）。
偽善者？（魔）

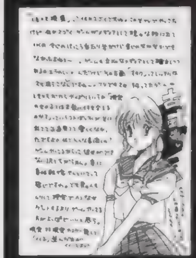
まだまだ続く「あすか-20%」我が愛しの清子ちゃん攻略その6。サブタイ・過信は禁物！中段からのダッシュ攻撃は危険がいっぱい!!の巻：編集部に置いてある（う）さんと（ち）さんの共用私物サターンで「エタメロ」をプレイしていたら、なんか壊れちゃいました。ごめんなさい。だもんで、最近はおとなしく「あすか」プレイしてます。「サクラ大戦」終わったから、しばらくサターンはいいや（←なんか反省の色がなさげ）。……てなわけで清子ちゃん攻略とかいいつつ、そろそろネタ切れの予感がします。新たなネタが見つかってないので、今回は、前回までに紹介してきた戦い方における、注意すべき点について見ていきましょう。相手の起きあがりに✚キー前入れ強攻撃を重ね、ヒットしたらダッシュ強攻撃につなげる。これは清子ちゃんの攻めの中核をなす、重要な連携です。ところが、一部のキャラには、コレが通

PS拡張計画

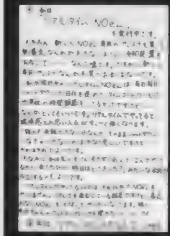
『ペルソナ』が進みません。最後のダンジョンで2回詰びました。何とかして欲しい(ち)です、クリアできまへん〜。とほほです。

「PSって電源を入れてないときでも暖かいみたいなんですが、解決策って無いんですか」長崎県　鍋島直茂さん：

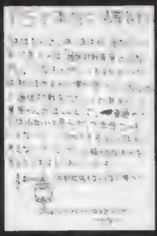
電源コードを抜いておく以外に手軽な解決法は無いみたいです。PSって本体内にACアダプターを内蔵してるようなもんだし電源入れておかなくても発熱してますし。コンパクトな形状設計もあきらかに裏目に出てるようです。電源を外付にした新機種でも出れば良いのですがね。デバッグ用の青ステの最新バージョンは電源が外付けというウワサなので、市販バージョンも外付けになる可能性はあるかもしれません。ソニーに期待。



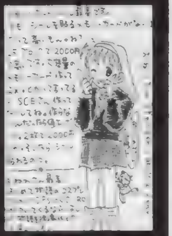
◀大阪府　[illegible]さん：[illegible]上げは不要ですよね。



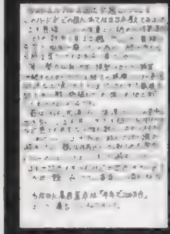
▲青森県　し一なSさん：これはこれで楽しそうな『ノエル』法。



▲東京都　大室政治さん：そうですよね[illegible]楽しいのに対戦。

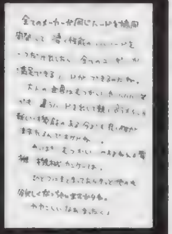


▲長崎県　虹のペンギンさん：そろそろ値下げしても……ねぇ。



▲広島県　爪斬り抜刀斎さん：なかなか楽しげです。予想も。

▲千葉県　小泉英夫さん：ソレくらい買ってもいいソフトですよね。



▲京都府　紫狼さん：ややこしいです。[illegible]は大事ですし……。

他機種のことも話したい

SSもPSも年末は、さして大きなタイトルもないので何を買おうか悩みますね。(ち)はパソコンとか買いたいのでそちらへの投資を優先しちゃいます。ソフトはみんなが買うヤツでいいや。

N64 犬氏が気にしている『F-ZERO64』。N64の近場はこれだけでしょうかね　年内に出るかどうか気になりますが、レースゲームばかりというのもね。コナミのサッカーはデキがいいらしい（蹴球ゲーム好き談）ので好きなら要チェックです。まだまだ心ひかれるソフトが無いので悩みます。でも知り合いが任天堂に勤め始めたのでヒイキで買うかも。

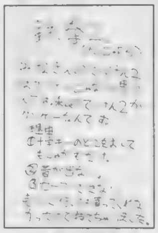
SS とりあえず決め手にかけるラインナップな年末。小物の秀作を購入するのが吉じゃないでしょうか？　11月は『オウガ』、『TFパック2』、『戦国ブレード』、『V-LON』あたり、12月は『はいはぁセキュリティーズ』と『きゃんバニ』、『だいな♥あいらん』あたりを（ち）はチェックしてます。『スパズル』も12月6日なので好きならチェックです。

パソコン パワーVR上で動く「A列車で行こうV」を見ました。描写能力はそこそこ、フォギング（空気遠近法の演出や霧中の表現）の効果が美しかったのが印象的でした。ただ、既存の2Dボードとの相性が悪く、そこの所が気になりましたね。標準搭載機を待つ？

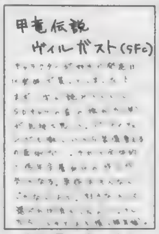
その他 GBで『ポケモン』の続編が出るとの事で、(魔)と入道先生がイキリ立っていました。今度は金と銀ですか。『風来のシレン』ももうすぐだし買いですかね。キッズギア（GGじゃないのね既に）の『パンツァードラグーン』も気になるところです。

クソゲーマー万才

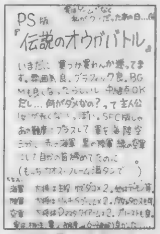
『ラングⅡ』。期待ハズレでした。(ち)のおかげで安く手に入れられたけど、ガッカリ。ちっ。『ペルソナ』やろう。(う)



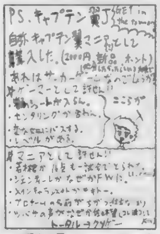
▲宮城県　げんごろふさん：ちょっと可哀想かもしれません。



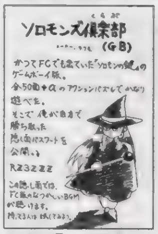
▲岩手県　泉十字わたるさん：リュキア人気高かったですよね。



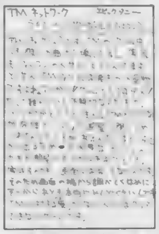
▲群馬県　我月ひろんさん：色のコダワリは大事です（笑）。



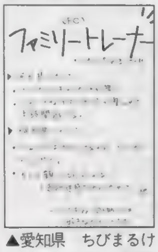
▲愛知県　トーマーさん：翼の声はそれはそれでよしですか。



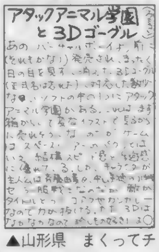
▲埼玉県　白狐さん：GBはねぇ……チョホホですよね。



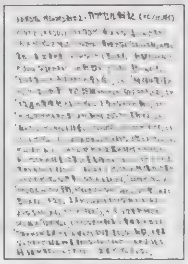
▲東京都　大室政治さん：PSの小室ゲームはどうなったんでしょ？



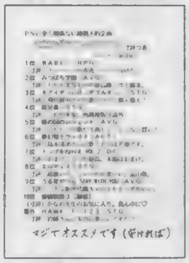
▲愛知県　ちびまるけさん：うるさいんですよねぇ……。



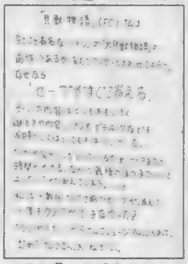
▲山形県　まくってチャンプさん：いまいち飛び出してこな……。



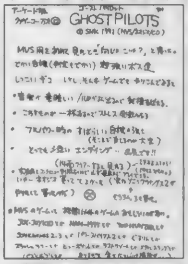
▲大阪府　雨宮五月さん：後期作品のコロニーレーザー強すぎですけどねぇ。



▲埼玉県　木造宇宙空母さん：ステキなソフト一覧です。「超兄貴」は確かに。



▲埼玉県　八千丸VOLI.2さん：そういえば……そうでした。衝撃にも激弱で



▲京都府　あらまそうかさん：基板に手を伸ばすとスペースがなくなります。

「昔やったゲームですごかったのが、忍者とか出てきて戦うSLGです。全体的に雰囲気が暗くて……。まぁそれはいいんだけど、やたら難易度が高くて途中で投げ出してしまいました。しかもタイトルがわかりません。何だかスッキリしないので教えて下さい。機種はメガドラだったと思います。確か。」京都府　ハムかにさるぞうさん：

そう言われても手がかりがこれだけじゃ……。金田一少年ならまだしも私にはちょっと。まぁ、考えてみましょう。メガドラと忍者といえば『忍』シリーズですが、SLGではないです。雰囲気が暗くて、忍者でSLGでメガドラ……しかも難しいときた。…！…ニヤリわかりましたよ。続く。

うききのひとりごと

とりあえず（魔）に「好きなことしていいよ」とこのスペースをもらったので何かしましょう。まあ、「クソゲーマー」のコーナーだからソレにちなんだモノを……ということで第一回は私の好きなゲーム（クソ）を。

まずは『ロマサガ』。『2』でも『3』でもない、最初のヤツです。はっきり言ってクソゲーですが、ムダにレベルアップできる点や他人との会話が楽しい点など、私は好きです。PS版も『1』の楽しさを残してほしいものです。次回は？　未定。

反抗期なオレ

まんか　宮百竹（……あまりに非しこのフォローありません　カンバってもう一度）

脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ 情報をあなたに！

●「エタメロ」が遂にラジオドラマ化決定！

[illegible]

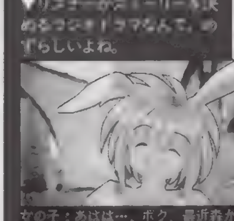
●ライブ情報

「ときメモ」[illegible]さんと、「ときメモCD」のDJ役でおなじみの長沢ゆりかさんがジョイント・ライブを行うぞ。ファンなら急いでチケットをゲットしよう

[illegible]

TEL：03-3449-6733

▼リスナーがストーリーを決めるラジオドラマなんて、めずらしいよね。



女の子：あはは…、ボク、最近森から出て[illegible]

近ごろ変な歴史小説を読んだ。まぁ良くある「逆転モノ」（もし〜だったらというやつ）なんだけどね。「三国志」もので、主人公が周瑜。その周瑜が孔明＆劉備を倒し、国の半分以上を手に入れ、あげく最後は君主であった孫権をも倒そうとする、すごいストーリーでした。じつは、人に聞いて読んだのですがなかなかおもしろかったです。もともと私は周瑜ファンでしたしね。私もそうですが、自分の好きな歴史の人物が不遇であればあるほど、ついこういうストーリーを考えてしまうものです。
（う）

■魔王29才くん：イカス爆裂バカライターのバカくん　職業ムダ使い。そろそろ何かが買いたい私　え？　ビデオ？　今回のケイ線ひっかかりさん

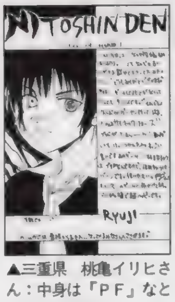
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。電話もついてまあ、ステキ。ムダFAX最高。

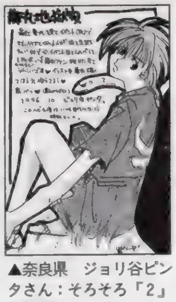
■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。電撃N64の「ZERO2」はこの人。ブルマ。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。なぜそう自分から心を開かないかなぁ……？　ね？

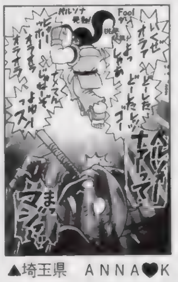
まんが／TOM（なんだかくやしくなってきたので仕事しろ。ダメです。仕事です）・イラスト／岩瀬さとみ

▲宮崎県　風水りあさん：クリアよかったです。けっこう運もありますし。

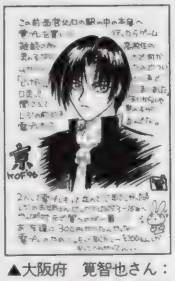

▲三重県　桃亀イリヒさん：中身は『PF』なところが○です。


▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：そろそろ「2」の情報は？

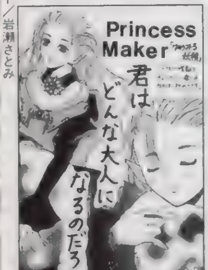
▲愛知県　ゆきのさん：PSオリジナル部分もなかなかのようです。


▲埼玉県　ANNA♥Kさん：あまりに愚かで……レベルはなし。

▲東京都　をこのかりんさん：気になります。算術師は特に。


▲大阪府　寛智也さん：何となく恥ずかしい連帯感。チョホホです。

▲大阪府　みそみそさん：PSにはまだ来ないんですかねぇ？


◀新潟県　影都さん：娘さん、かわゆさ5億倍です。マジメに。

◀埼玉県　矢渡さん：こっちも騙さないと。大抵ムリですけど……トホホ。

◀三重県　BLM-MADさん：朝日の中の犬と少女なんてタイト…そのまま（笑）。

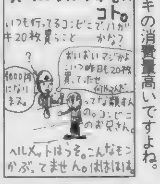
◀千葉県　オーラちからさん：違います。が、これの方が。

◀滋賀県　パックス6さん：何でしょうねぇ？

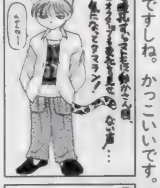
◀福岡県　とくになおひすさん：あの口調もステキです。

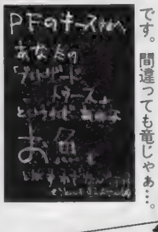
◀佐賀県　ぱるる誠志さん：いい顔です。いいです。

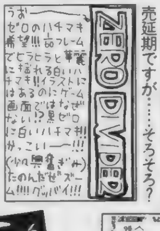
◀大阪府　雨宮五月さん：イヤ、みんなそんな感じです。

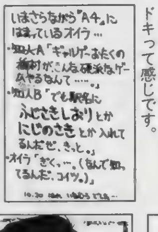

◀東京都　炭素分子さん：ハガキの消費量高いですよね。

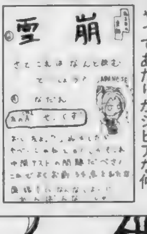
◀富山県　はせぷーさん：かなり昔の吸血鬼です。


◀千葉県　小泉英夫さん：強いですしね。かっこいいです。


◀広島県　白井俊さん：お魚です。間違っても竜じゃあ…。


◀東京都　炭素分子さん：発売延期ですが……そろそろ？


◀千葉県　稲村かほるさん：ドキって感じです。


◀千葉県　羅理ルレロさん：じやってあたりがシビアな仲。

▲富山県　はせぷーさん：ヘアセットのタメだけの魔獣。いさぎよいのでひとつください。

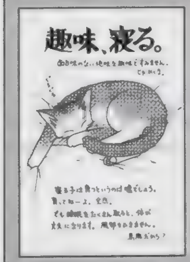
▲埼玉県　烏さん：クラウドの髪は確かに描きにくそうです。変ですよね（笑）。

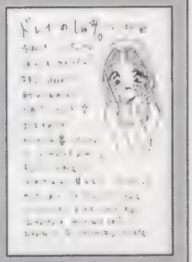
▲東京都　貴沙羅ゆうさん：人気爆発ですから。ノリも過去の作品に比べて一般的ですし。

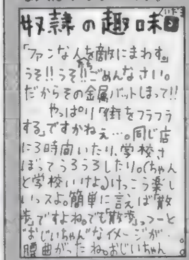
▲岩手県　伊藤勇太さん：猫はやはり生意気な目をしてくれないと。つり上がってて。

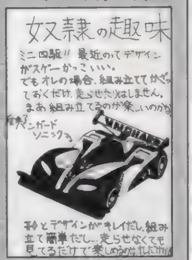
奴隷の趣味

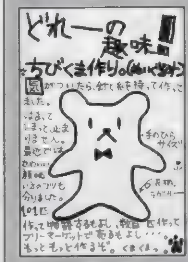
趣味はいいねえ……。キミはそう思わないかい？　ってオレに言われてもガッカリですが、みなさんイカした趣味をお持ちで。へ。なんでっか？　と偽大阪弁使いなんだけど、趣味。（鷹）

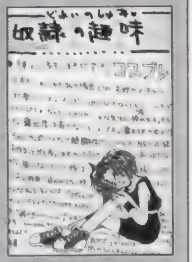

▲埼玉県　矢渡さん：起きないっていうのが趣味な人はやっかいです。


▲愛知県　愛瀬さん：キレイになった気がするっていうのは大事です。


▲東京都　炭素分子さん：夜中にフラフラだと危険なのでやめましょう。


▲東京都　ひま人さん：眺めるのも○ですが、勝負しないとです。GO！


▲新潟県　みるふぃーゆさん：かわいいです。女の子ならではな趣味です。


▲千葉県　鈴木臣さん：露出度は高くないとですか。珍しい？　です？

「人を見るのが好きです。しかも可愛い女の子を。時には後をつけて、その子の行動を追いかけたりもします。まあ、当然犯罪になりそうな所までは行きませんけど、ドキドキな場面には出くわしたりします。一番印象に残ってるのは……別れ話の最後にスパーンと平手打ち。ドーッと泣きながら去っていくショートカットの美女かな。なんだかドラマを見ているようで、呆然としてしまいました。ちょっと楽しかったです。また来週の休みにもやろうっと」埼玉県　ナーハリュートさん：

犯罪にならないように気をつけて下さい。でもつけられている女の子にしてみれば、スッゴイいやだろうなぁ（笑）。内緒ね。絶対に見つからないようにね。

「鳩を飼ってます。レースバトもいます。競技人口はそう大したこと無いかもしれないけど、レースは熱いです。燃えます。可愛いけど、クサイのが難点かな」岡山県　ナガレシンオさん：

動物と共に戦うのって、スゴク難しそうですけど、苦労した分だけ楽しそうですなぁ。涙が出るほど可愛いって感じかな。ウチの実家には犬がいますが、コイツがバカでステキなんですけど、それでも可愛いもの。もしIC（犬の名）が大会で優勝したら……泣いちゃうかもなぁ。

けでCOM戦を闘って見ましょう。キャシィラリアットくらいは混ぜてみてもOKです。立ち強は相手との間合いが開きますのでその辺もしっかりチェックしてください。しゃがみ強は届きそうな間合いをチェック。ジャンプ強は空中での出すタイミングをとくに注意しましょう。出すタイミングは若干遅めがいいと思います。空中戦に使う場合も下降気味のタイミングで出すと良いですね。これらの技は、単発の威力がそこそこ高いので攻撃の主軸になるわけですが、連続技に組み込むと効果的になります。とりあえずは、もっとも多用するしゃがみ強で、しゃがみ弱連打からつなげる練習をしてみましょう。さて、このあとはキャシィラリアットと強攻撃による攻撃バリエーションを練習して功夫を積みましょう。対人で練習できればベストなんですが……（キャシィだと対戦してもらえないかもしれない）ではまた次回。（ち）

奴隷の殿堂 Doreinodo

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。頼むヨォ。お願いだヨォ。

ライターリスト

■うききくん：給料日前なのになぜか「マスターofモンスターズ」は買える不思議な財布持ち。借金返せなくても。

■さとちーくん：240MのMOとHDという組み合わせはなかなか良いと思われます。ムダに使ってね。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。足が治ったばかりなのに、秋葉へ平気で歩いて行っちゃうのは危険。

■平吉くん：秋葉原好き好き屋さん。彼的には秋葉は何日かおきに訪れなければならぬ場所。別名トックリさん。

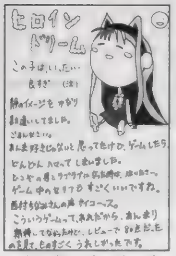
―あすか―20% 読めないだろうキャシィ攻略その2：というわけで基礎知識編2（強攻撃は攻防の主軸編）です。キャシィの強攻撃は立ち強、しゃがみ強、前入れ強、ジャンプ強、ダッシュ強、接近強（投げ）です。ここではとくに、キック系（立ち、しゃがみ、ジャンプ強）の話から　投げ技を封印すると、とたんに攻め手に困るキャシィ　リーチの長い強攻撃が重宝するわけです。攻め込まれたときの反撃には使いづらいのですが中間距離での牽制には有効で、間合いぎりぎりで出すように心がければ頼りになる技です。とくにしゃがみ強は相手を転ばせられるので重要です。追い討ちも基本的にしゃがみ強で入れましょう　ところで、立ち強としゃがみ強はヒットすればダッシュ強につながります　これは各種連続技の締めにも使いますのでタイミングは練習した方がいいでしょう。で強攻撃ですが、間合いの練習も兼ねてこれだ　この空きがミソ→

◀東京都　天乃忍さん：ゲームとしても良くできてます。かなり。

◀山形県　睡蓮さん：姉の方は2匹つれてますから。

▲愛知県　ＪＬＤさん：デキばっちりな「スタグラ」。プラズマです。

▲佐賀県　ぱるる誠志さん：りかちゃん、本編にも出ないですかね？



▲大阪府　ザッザッザッさん：良いです。なかなかヒットなのでした。

▲千葉県　彩軌彼方さん：カードの中の悪魔。召喚可能です。

▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：考えられなかったんです。スゴイですよねぇ。

◀高知県　荻生徂徠さん：いくらなんでもそれは気付け。ね？

◀岐阜県　加古川寿さん：新キャラも元気です。ＵＰは嬉しいことです。

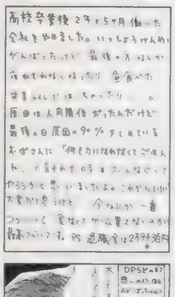
▲福岡県　蒼月さん：あやしいモンじゃないです。はやく人間になりたい！

▲岡山県　のぶすけさん：エミリオは綿菓子を食べてるのでしょうか？

▲大阪府　砂之介さん：移植されないですかねぇ。ムリですかねぇ……。

▲東京都　くにをさん：いや、あきらめているわけでは……ないです。

▲群馬県　Ｓ４４０さん：かわいいですよ。ギャルベンチャーですし（笑）。



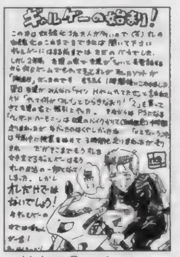
◀千葉県　ＴＯＭＯＫＯ－Ｔさん：きっともっといいことがあります。

◀群馬県　藤谷主さん：若いですよ。まだ、おじさんになったばかりです。

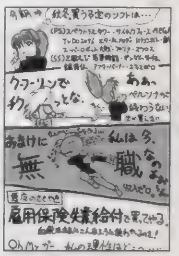
▲群馬県　Ｓ４４０さん：手枷、足枷が似合いスギです。○。

▲東京都　咲羅さん：何となくですか？　女の子なんでしょうか？

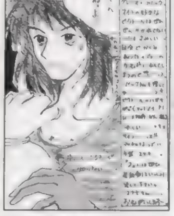
▲新潟県　りるひなさん：もうすぐ、まる２年経過、早いです。



▲神奈川県　ポチさん：そうして人は堕ちていくのです。○。



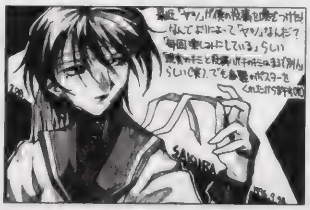
▲京都府　ひろぷうさん：失業保険でＰＳソフトは……ＯＫです。



◀宮崎県　宮本順さん：ビクトールだけでなく……「２」は？

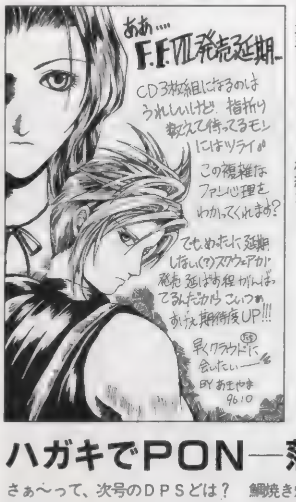
◀兵庫県　Ｉ人さん：いいですよねえ。わかっていただけましたか？

▼新潟県　りるひなさん：服は破れるけど大事なところは見えない方式なのでＰＳでも大丈夫？



◀三重県　２８８さん：ヤツとはいったい……。許すなら仲良し？　いったい……。

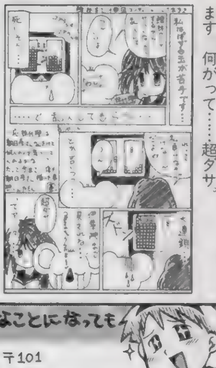
◀岩手県　ＫＩＡさん：メンバーは自由に行きたいですよね。主人公……ハズしたい。



◀三重県　秋山あかねさん：そうですよね、バージョンＵＰに期待しましょう。３枚組だし。

◀愛知県　碧生晴透さん：みんなクラスメイト。ケンカしたくないですねぇ。

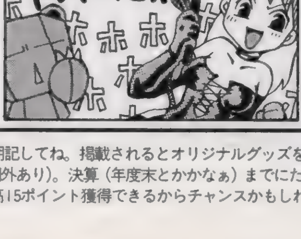
◀神奈川県　貞雅さん：死なないんですか。決定で？　あ、そうですか。

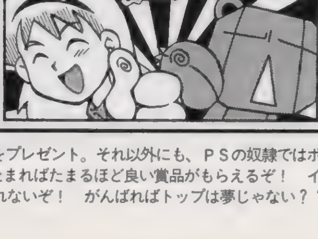


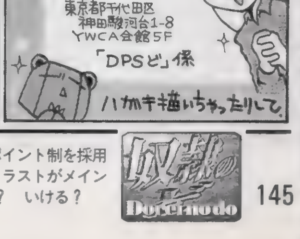
◀神奈川県　蒼龍さん：ひ、ひどい気もします　何がって……超ダサ。

ハガキでPON―落ちゲー編

さぁ〜って、次号のＤＰＳどは？　鯛焼き焼けた、松茸うまいなあいうえお、ヤスキヨＧＯの３本です。期待しながらハガキを描くのは欠かさないこと。ソレでなければ電撃床部は名乗れません。難しいよぉ？　床部。みんな人見知りするし。ってハガキで床部に入れるワケじゃないんですけどね。なにはともあれ、みなさんからのガマンにガマンを重ねた放屁のような熱いほとばしりを描きとめたハガキを待っているのです。こきましょう！　いや、描きましょう！







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！　がんばればトップは夢じゃない？？　いける？

電撃PlayStation 34号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（右ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、11月21日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事３つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]エーベルージュ ②[特報]ギルティギア ③[特報]ブリーディングスタッド ④[巻頭]エースコンバット２ ⑤[巻頭]タイムクライシス ⑥[巻頭]ゼビウス３Ｄ／Ｇ ⑦[巻頭]新スーパーロボット大戦 ⑧[巻頭]ＳＤガンダム GWORLD ⑨[巻頭]ファーストクイーンⅣ ⑩[攻略]アークザラッドⅡ ⑪[攻略]女神異聞録ペルソナ ⑫[攻略]ナムコミュージアムＶＯＬ．４ ⑬[攻略]はるかぜ戦隊Ｖフォース ⑭エターナルメロディ ⑮プリンセスメーカー ⑯ドラゴンナイト４ ⑰リフレインラブ ⑱ぷよぷよ通決定盤 ⑲魔法少女プリティサミー ⑳宝魔ハンターライム ㉑ライトニングレジェンド ㉒闘神伝３ ㉓ブシドーブレード ㉔ソウルエッジ ㉕新作ソフトレビューthe DEEPER ㉖ビックリＰＳ新記録 ㉗４色奴隷 ㉘電撃プレイクエスチョン ㉙ウラワザデータベース ㉚[まんが]エターナルメロディはじめて物語 ㉛電撃コラムス ㉜[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉝ファイナルファンタジーⅦ ㉞バスタード!! ㉟ネオリュード ㊱ＦＥＤＡ２ ㊲新作ソフトステーション ㊳ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？ ㊴電撃ランキングステーション ㊵ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㊶電撃NEWS STATION ㊷新作ソフトスケジュール

【２】今号でつまらなかった記事１つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【３】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【４】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【５】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【６】プレイステーションでプレイしてみたいソフト３本をＰ192〜193のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【７】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを２つ書いてください。

【８】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを２つ書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を４つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を２つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤ＰＣ－ＦＸ ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア（キッズギア） ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】ＰＳで動作するＣＤ付録の付いた雑誌やムックを購入したことがありますか。

①HYPERプレイステーションREMIX VOL.2を購入 ②ムック（攻略本）を購入 ③どちらも購入したことはない ④その他

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】電撃プレイステーションVol.34への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.31

１：「ノエル」ポスター
濱山徹雄（島根県）大和篤（福岡県）藤原裕希（秋田県）市川丈士（千葉県）古川龍人（東京都）土川憲亮（岩手県）大河内剛啓（兵庫県）梅原和也（静岡県）宮田隆之（宮城県）大原忠治（長野県）

２：「ストリートファイターＺＥＲＯ２」ソフト
山本房枝（新潟県）前田美果（神奈川県）山寺美夏（東京都）

３：「オウバードフォース」体験版
井川元就（千葉県）緑川直樹（福島県）阿部義隆（北海道）河合信喜（神奈川県）峰川淳（佐賀県）酒井裕之（埼玉県）本間明元（山形県）辻妃佐子（愛知県）本多泰治（福島県）原江美（高知県）中山裕悟（熊本県）小野寺憲勝（岩手県）小竹孝浩（兵庫県）崎濱君妙子（大阪府）宮腰毅（富山県）田上景一（鹿児島県）竹村望（埼玉県）坂上正規（鹿児島県）篭利秀和（群馬県）道田一洋（石川県）安保富徳（秋田県）稲垣智之（愛知県）三石知恵子（東京都）本多恵（千葉県）難波憲二（大阪府）永井穣治（栃木県）樋口智成（福岡県）菊池達也（宮城県）小田義弘（山口県）松岡大樹（東京都）ほか20名様

４：「蛭子能収の大穴競艇」ソフト
塩谷陽介（富山県）加山信夫（奈良県）藤澤義文（香川県）

５：「ジグソーアイランド」エプロン
男知合健治（岡山県）

６：「ジグソーアイランド」ジグソーパズル
小林直樹（長野県）渡辺敬介（奈良県）尾渡良三（大分県）高尾明宏（香川県）嶋下和宏（東京都）田中雄介（青森県）吉川大輔（埼玉県）田中宏明（長野県）菅原梓（秋田県）八田俊郎（東京都）村田健蔵（鳥取県）桂圭吾（山口県）九条春樹（京都府）羽邑良友（青森県）横野司（岡山県）溝口清治（新潟県）藤岡雅文（長崎県）五藤章博（徳島県）長坂真由里（神奈川県）村瀬菜緒子（神奈川県）

７：「アイドル雀士スーチーパイⅡ」サイン色紙
工藤渚（埼玉県）

８：「ときめき」鉄炮塚葉子サイン入り画面写真１
五十川忠（兵庫県）松尾雅美（長崎県）渕田尚子（東京都）鮎澤慎二郎（茨城県）

９：「ときめき」鉄炮塚葉子サイン入り画面写真２
藤原健（島根県）小原択史（岩手県）日名一普（宮城県）稲吉幸恵（愛知県）

10：「公開不可」とっておきのサイン入り画面写真
出口新太郎（石川県）小室裕樹（北海道）

11：「闘魂烈伝」武藤敬司スポーツタオル
水野明洋（東京都）合田龍一（富山県） 宮内雅史（東京都）八子裕省（宮城県）中所光仁（山口県）梶原孝浩（広島県）村澤十三（高知県）橋本健也（香川県）名護克也（沖縄県）大張敦子（大阪府）西川涼子（福岡県）中島雅巳（福岡県）柴田理絵（神奈川県）山中啓志（高知県）仲沢聡（東京都）佐々木真知子（大阪府）高野可憐（宮城県）高島忠（愛媛県）瀬名美幸（千葉県）牟田光平（高知県）三田直人（埼玉県）小泉英雄（千葉県）伊藤夕子（宮城県）立花直輝（東京都）金子祥司（熊本県）前田好雄（東京都）田奈竜一郎（千葉県）千葉一郎（埼玉県）飯田晃（新潟県）松島明人（鳥取県）

12：「闘魂烈伝２」腕時計
鈴木通隆（愛知県）市吉将光（福岡県）塩谷忠士（石川県）綾木知宏（東京都）武藤友智（岐阜県）大谷良（福岡県）潮崎貴司（埼玉県）古川嘉代（鹿児島県）花木努（鳥取県）加瀬正明（千葉県）小西敦貴（滋賀県）関晴充（東京都）田中普介（埼玉県）粕尾裕一（神奈川県）神波昇（東京都）田辺千晶（北海道）山口航（千葉県）土井勝也（鹿児島県）原田泰伸（静岡県）柴田勝巳（愛知県）蔵野泰輔（千葉県）関久一（長野県）山本真太郎（山口県）梅沢幸治（新潟県）寺田享司（広島県）瀬戸太一（宮城県）国府田満（茨城県）阿宮昌春（東京都）奥田栄治（広島県）野口治伸（埼玉県）

13：「ヒロインドリーム」ポスター
河野茂樹（栃木県）嶺井将武（埼玉県）源田将昭（富山県）仲沢義将（東京都）武田幸治（大阪府）

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 34号の読者に贈る

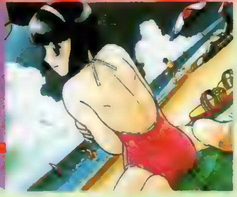
いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

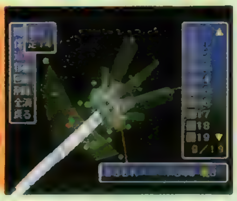
欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.37（12月27日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

100名 最新タイトル3本がこの1枚に!!

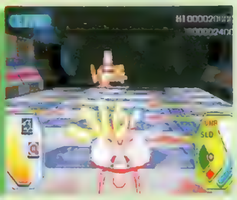
トゥルー・ラブストーリー



3Dシューティングツクール



エクストラブライト



1 アスキー三位一体体験版（提供：アスキー）

▲話題の3作品が実際にプレイできるという超おトクな体験版を、なんと100名様にプレゼント!!

3名

7『はるかぜ戦隊Vフォース』PSソフト（提供：ビング）

3名

◀人気声優・横山智佐さん&野上ゆかなさんがツインボーカルをつとめる話題の音楽ユニットの宣伝用特大ポスターを3名様に（シングル、アルバムともにすでに発売中）。もちろん2人のサイン入りだ！

8「W's」1stアルバム発売記念 直筆サイン入りポスター（提供：日本コロムビア）

20名

◀限定プレゼントキャンペーンに使用された貴重なアイテムを特別に20名様に！

5『スターグラディエイター』デモムービーCD-ROM（提供：カプコン）

3名

2『すらいムしよう!』オリジナル腕時計（提供：東北新社）

1名

◀3D立体音響システムを採用。臨場感あふれる音響空間を再現！

1名

▶7ワットという高出力アンプが、大迫力のサウンドを作り出す!!

最新型球体スピーカー
3 パレーラ[上]
4 32S64パレーラ[下]
（提供：ハル・コーポレーション）

5名

6『アークザラッドII』オリジナルテレホンカード（提供：SCE）

200名

▶あの「餓狼」がついにPSに!! 12月下旬の発売までは、この体験版で腕をみがいておこうぜ。

9『リアルバウト餓狼伝説』体験版（提供：SNK）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

おそれいりますが
50円切手を
はってください

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼントVol.34係

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　(　　)
氏名	ふりがな　　男・女	生年月日　年（西暦）19　月　日
職業		①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3　⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生　⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他

キリトリ線

P147でほしいプレゼントの番号は

【1】				【2】		【3】	
【4】		【5】		【6】			
【7】							
【8】							
【9】						【10】	
【11】							
【12】		時期または理由					
【13】							
【14】						【15】	
【16】						【17】	
【18】		【19】		その他			
【20】							

キリトリ線

プレイステーション
PlayStation
PlayStation
ぷよぷよ通 決定盤
© COMPILE 1996
めーみそコネコネ
COMPILE

いくぜ！ぷよステーション
ぷよステーションキャンペーン
3大特典
初回限定特典
君のプレイステーションがぷよステーションに早変わり!!
ぷよステーションステッカー
予約特典
コンパイル社員描きおろしイラスト、しかもカレンダー付き!!!
特製ポスターカレンダー
50,000
購入特典
君の部屋にも汽車が来る!?飛びだすぷよの駅！（11/15〜3/31消印有効）
ぷよステーション
100
第二回マスターズ大会のオーディションで選ばれた
アルル・シェゾの声優が出演!!
大会マスターの秘技を公開！
ハイテク攻略法収録!!
エンドレスでぷよれ！
とことんぷよぷよ入り!!
ムービーデータで楽しめる
PSぷよ通TVCF収録!!
'96年11月15日発売・希望小売価格4,800円（税別）
株式会社コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165（ユーザーテレフォン） Access URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよぷよは、（株）コンパイルの登録商標です。
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

Illustration by JUN SUEMI

※画面写真は開発中のものです。

予価 ¥5,800（税別）
●価格はメーカー希望標準小売価格です。
●表示価格は税別になっています。

A2C
Acti-Art Corporation
ムーブ
MOVEに駆け巡る!!
EASURE
T E R
ャーハンター
全エンディング
終了認定キャンペーン
'96年11月15日～'97年2月末日
抽選で
末弥純先生イラストタペストリー（B-1サイズ）
NOT TREASURE HUNTER 終了認定レリーフ
（F・FACE浅井真紀原形製作）
200名様：タペストリー＋レリーフ
800名様：タペストリーのみ
プレゼント
＜応募方法＞
官製ハガキへ製品に付属の応募シールを貼り、
全エンディング（57種）終了時に出るパスワードを記入の上、
住所、氏名、年齢、職業、電話番号を
明記の上、下記まで送りください。
〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10タカミビル6F
株式会社アクティアート
尚、発表は商品の発送をもって変えさせて頂きます。
製作・著作◆株式会社アクティアート　音楽◆藤野和良(元Human Soul)
CAST◆ジェームズ・アークライト：池田秀一／カルミス・ウィッシュバーン：塩沢兼人、他
'96 11月 全国一斉発売!!
〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10 タカミビル6F　TEL.06-636-5999 株式会社アクティアート

"PlayStation"マークおよび"Play Station"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

メダルをゲット！景品をゲット！そして彼女をGET!!

オリンピア　山佐

VIRTUA PACHI-SLOT II

バーチャパチスロ II
〜実戦！美少女攻略法〜

お待たせしました第2弾！
今回は、オリンピア・山佐の実機を完全シミュレート！
OL・モデル・女子大生・・・
6人の美少女がキミを待っている♥

※画面は開発中のものです。

攻略できるパチスロ台

★ニューパルサー　★プレイガールクイーンII
★ダイバーズXX　★ビーチガール
★セブンリーグ　★サンセットマリーン
★ジョーカー　★ブルーマリーンII

予価 ¥5,800 (税抜)

'97年2月発売予定

© MAP JAPAN CO., LTD. LICENSED BY OLYMPIA & YAMASA

■入門モード　ビギナーにも安心な「用語解説」、「遊び方」、「各台の解説」をオートプレイで親切に説明。
■攻略モード　詳細なプレイデータ、膨大な統計データなど、あらゆる角度から実機を完全解析。
■2P対戦モード　画面を2分割した対戦プレイもパワーアップ。異機種対戦、CPU対戦、ハンディキャップ対戦など設定機能も充実。
■実戦モード　特色のある3つのパチスロ店でバーチャル体験。時間の設定、景品交換、両替、来店客などをリアルにシミュレート。総設置台数320台の全てのプレイデータを完全網羅。さらに店内で美少女との偶然の出会いからデートまでのストーリーをアドベンチャー風に展開。6人全員をゲットし、スペシャルエンディングを目指せ！

map japan
【株式会社 マップジャパン】
〒105 東京都港区芝大門1-3-8
日本テープ第2ビル
お問い合せ：TEL.03-3433-7092

©1996 Media Works inc. © 西谷 史・シップス／メディアワークス ©TAITO CORP. 1996 ©1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTSRESERVED.

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス書籍編集部）

PlayStation

SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT

NIGHTRUTH

Explanation of the paranormal

“闇の扉”

豪華声優陣

※写真は開発中の画面です。実際と異なる場合がありますのでご了承ください

物語は、ある少女の壮絶な
死から始まった…。

1 ゲーム主題歌を氷上恭子が歌う、8cmCD付き!
2 他機種で発売された「THE MAKING OF NIGHTRUTH」を再編集して同梱!
※「THE MAKING OF NIGHTRUTH」は、出演した声優のインタビューや本編の設定資料などをまとめたディスクです。ゲームではありません。
3 ゲーム本編は、プレイステーション・オリジナルストーリーを追加!
4 購入者全員にもれなく、“ナイトゥルース”ポスターをプレゼント!

好評発売中!!　定価6,800円(税別)
★CD-ROM 2枚組/8cmMUSIC-CD付き

★イベント開催決定!
(東京にて)
★インターネット
ホームページ開設!!
http://www.sonnet.co.jp/

ラジオドラマ放送中!!
氷上恭子の
エル・ステーションの中で
ラジオドラマ“ナイトゥルース”
ON AIR!
●文化放送　毎週金曜
26:00~26:30
●東海ラジオ　毎週木曜
24:30~25:00

販売元：株式会社 バリエ　発売元：株式会社 ソネット・コンピュータエンタテイメント

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード璃(タマ)2F TEL.03-5389-5120

電撃PSはRPGの味方です
RPGはお好きですか？
そうですか……それでは
扉を開いてみましょう
興奮と感動と、その全てを
貴方の元にお届けします
GoGoRPG
レッツゴー
イラスト C次郎

緊急特集

FINAL FANTASY VII

キャラクターガイド

『FFⅦ』という仮想世界の中で生きる人物たち

3D仮想空間の中に生を受けた9人のキャラクターたち。まだまだ謎の多いこの9人を、徹底分析してみよう。彼らの本当の姿が、はっきりと見えてくるハズだ。

いままでの『FF』シリーズでも大きな魅力の1つになっていた、個性的なキャラクターたち。今回の『FFⅦ』でも、非常に個性的で、魅力的なキャラクターたちがそろっている。また、平均年齢もグッと上がり、渋さやカッコ良さが強調されているだけあって、これまでのシリーズとは、ひと味違ったドラマを演じてくれるに違いない。そこで今回は、これまでに発表された9人のキャラクターたちの素顔をじっくりと探っていってみよう。『Ⅶ』では、彼ら全員が主人公なのだ。

ファイナルファンタジーⅦ

ジャンル	RPG	価格	¥6,800予定(CD3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年1月31日		

CLOUD

大剣を背負ったアウトロー
●クラウド・ストライフ

誕生日・年齢	8月19日生　21歳
身長・血液型	173cm　AB型
出身地	ニブルヘイム村
装備する武器	剣・刀
ジョブ	傭兵(元ソルジャー)

一度は、子どもの頃からの夢だった、神羅カンパニーの精鋭戦士「ソルジャー」になったが、現在は1人放浪する傭兵稼業。反神羅組織「アバランチ」に雇われ、行動をともにしていくうちに、大きな戦いに巻き込まれていく。

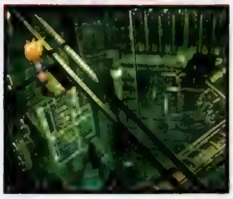
自分の身長ほどもありそうな、大剣が特徴の若者。無口でクール、無愛想とおよそ主人公らしからぬ性格だが、当面の敵である神羅カンパニーとの関わりが最も深いため、常に物語の中心に立っていると予測される。

クラウドの内面を探る

●クラウドがソルジャーをやめた理由とは?

かつては憧れのソルジャーに所属しながら、現在は正反対のアバランチに雇われている。もしかしたら、ソルジャー時代に、神羅の悪事をのぞき見てしまったのかもしれない。

●ニブル旧式魔光炉に失われた過去が?



クラウドの故郷の近くにある、ニブル旧式魔晄炉は、一番最初に建設された魔晄炉だ。ここが物語のすべての発端となる。彼の空白の歳月を埋める秘密が隠されているようだ。

©1997 スクウェア　イメージイラスト／天野喜孝、キャラクターイラスト／野村哲也

AERITH

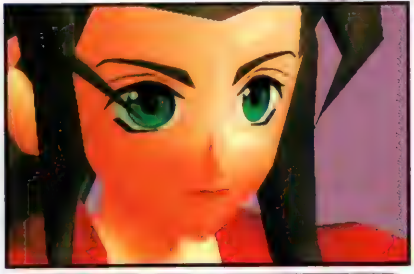
不思議な力を備えたスラムの女性

●エアリス・ゲインズブール

誕生日・年齢	2月7日生　22歳
身長・血液型	163cm　O型
出身地	スラム
装備する武器	ロッド
ジョブ	花売り

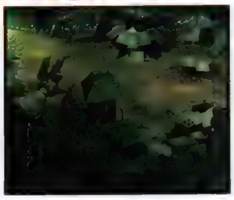
スラム育ちながら、どこか上品な雰囲気を漂わせた、美しい女性。意外と明るい性格らしい。ミッドガルの街で花売りをしていたが、ひょんなことからクラウドたちと知り合い、行動をともにすることになる。

クラウドから見れば、年上のヒロイン。不思議な能力により魔法が使えるという設定だが、マテリアなしで魔法が使えるのか、それとも最初からマテリアを所持しているということなのか。いずれにせよ、戦闘では頼りになりそうだ。



エアリスの内面を探る

●エアリスはスラム育ち。アバランチとの関係は？



アバランチの破壊活動は、そのままスラム街の破壊につながる。スラム育ちの彼女は、アバランチをよく思っていないはずでは？

●エアリスが祈りを捧げる祭壇とは？

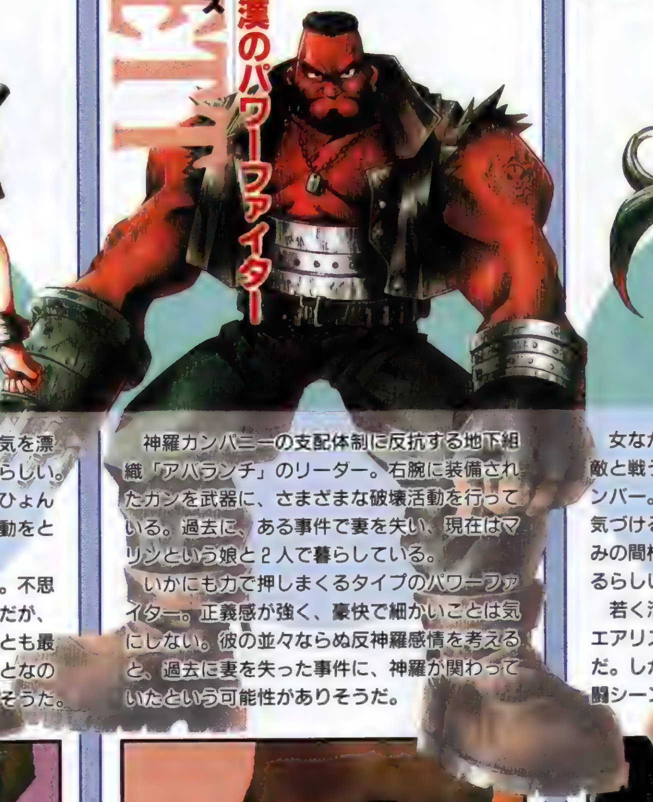
祭壇で祈りを捧げるのが趣味のエアリス。実際に彼女が祭壇で祈っている画面が確認されているが、その場所はまだ不明。この祭壇に、彼女の秘密が隠されているのだろうか？

BARRET

神羅を憎む巨漢のパワーファイター

●バレット・ウォーレス

誕生日・年齢	12月15日生　35歳
身長・血液型	197cm　O型
出身地	コレル村
装備する武器	ギミックアーム
ジョブ	アバランチのリーダー



神羅カンパニーの支配体制に反抗する地下組織「アバランチ」のリーダー。右腕に装備されたガンを武器に、さまざまな破壊活動を行っている。過去に、ある事件で妻を失い、現在はマリンという娘と2人で暮らしている。

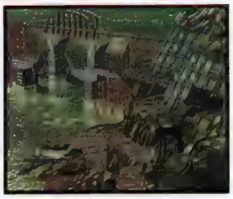
いかにも力で押しまくるタイプのパワーファイター。正義感が強く、豪快で細かいことは気にしない。彼の並々ならぬ反神羅感情を考えると、過去に妻を失った事件に、神羅が関わっていたという可能性がありそうだ。

バレットの内面を探る

●普段は子ぼんのうな一児のパパ？

普段は無骨な無頼漢だが、一人娘には甘いと見え、娘のマリンの前ではただの親バカになる一面も。仕事を終えて帰ってきたところに、娘が声をかけるシーンも見られる。

●コレル山脈に彼の過去が眠る



彼がかつて働いていたコレル山脈の炭坑は、神羅の進出によって閉鎖され、魔晄炉となっている。ここに、彼がアバランチに属することになったきっかけがありそうだ。

TIFA

格闘術を使いこなす肉体派闘士

●ティファ・ロックハート

誕生日・年齢	5月3日生　20歳
身長・血液型	167cm　B型
出身地	ニブルヘイム村
装備する武器	グローブ
ジョブ	食堂の看板娘

女ながらに格闘術の使い手で、己の拳1つで敵と戦う、反神羅組織「アバランチ」の主要メンバー。明るく前向きな性格で、パーティを勇気づけるムードメーカー。クラウドとは幼なじみの間柄で、彼には少なからず好意を抱いているらしいが、それを口に出すことはない。

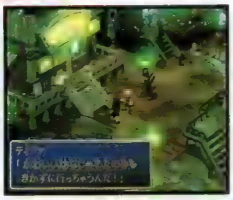
若く活発な第2のヒロイン。クラウドを巡るエアリスとの三角関係（？）が気になるところだ。しかしそれよりも、ミニスカートで戦う戦闘シーンに目を奪われそう……!?

ティファの内面を探る

●普段の姿は食堂の看板娘

普段の彼女は、スラムにある食堂のかわいい看板娘。実は、その食堂がアバランチの隠れ場所となっている可能性が高い。もしそうなら、情報収集の役割も兼ねているのかも。

●クラウドとは幼なじみ



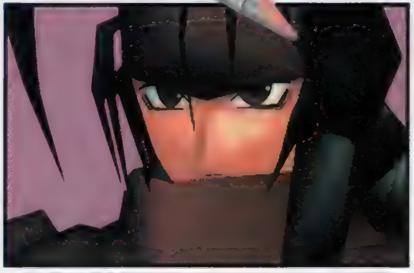
さすがに幼なじみだけあって、無口で無愛想なクラウドに、何の気がねもなく話しかけている場面も見られる。彼女がクラウドに抱いている信頼は、かなり高そうだ。

VINCENT
●ヴィンセント・ヴァレンタイン
謎の多いクールなガンマン

誕生日・年齢	10月13日生　27歳
身長・血液型	184㎝　A型
出身地	不明
装備する武器	銃
ジョブ	無職

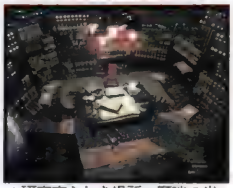
美しい容貌に暗い影を漂わせた謎の男。一見きゃしゃな体つきだが、その肉体には恐るべき能力が秘められている。過去に神羅カンパニーと何らかの深い因縁があり、そのことから、クラウドたちとともに行動することになる。

生い立ちや素性など、詳しい経歴はすべて謎に包まれたガンマン。その性格も、まだ明らかになっていない。なお、左腕は義手ではなく、ただのガントレット（小手）らしい。攻撃は、あくまでも銃で行うようだ。

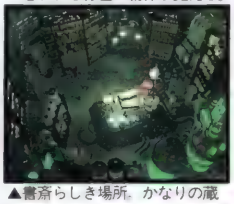


ヴィンセントの内面を探る
●謎の施設に隠された秘密とは？

生い立ちから性格に至るまで、やたらと謎の多いキャラクター、ヴィンセント。唯一の手がかりは、右の２つの施設と深い関係があること。一見すると何の変哲もない研究室と書斎のようだが、これらの施設の意味するものとはいったい何なのだろうか。研究室の方をよく見ると、魔晄の光らしき物が確認できる。どうやら、彼自身が魔晄に関する何らかの研究に関わっていたと考えられるのだが…。



▲研究室らしき場所。魔晄の光と思われる緑色の物体が見える。



▲書斎らしき場所。かなりの蔵書があることがわかる。

CID
●シド・ハイウィンド
見た目はオヤジでも、心は少年！

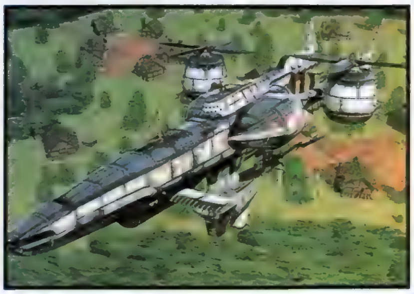
誕生日・年齢	２月22日生　32歳
身長・血液型	178㎝　B型
出身地	不明
装備する武器	槍
ジョブ	パイロット

舵を取らせたら右に出る者のいない、操舵のエキスパート。口は悪いが夢見る心は忘れない熱血パイロット。いつかは無限の星空を航海できると信じているナイスミドル。手製の槍と豊富なメカの知識で、どんな危険にも立ち向かう。

今や「FF」には欠かせない存在となったシド。今回は、パイロットしてだけでなく、メインキャラの１人として戦闘に参加してくれるらしい。これまでのシリーズ以上に、頼れる存在となってくれるハズだ。

シドの内面を探る
●飛空艇「ハイウィンド」との関係は？

シドのフルネームは「シド・ハイウィンド」。今回の飛空艇「ハイウィンド」と同じ名前だ。シドがパイロットとなってくれることは間違いないが、彼自身が設計者でもある可能性が高い。飛空艇ハイウィンドのことをすみからすみまで知りつくした、頼れるパイロットになってくれるに違いない。



RED XIII
●レッドⅩⅢ
真紅のたてがみを持つ老練な勇者

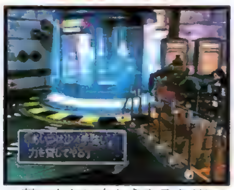
誕生日・年齢	誕生日不明　48歳
身長・血液型	不明
出身地	不明
装備する武器	髪飾り
ジョブ	ビースト

燃えるような真っ赤な毛並みとたてがみを持った獣。鋭い牙と爪を活かした接近戦を得意とする。外見は恐ろしい獣だが、その知性は人間を超えるといわれ、人の言葉を話すこともできる。しかし性別や素性など、詳細はまったく不明となっている。

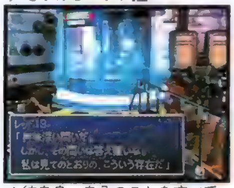
実に謎の多いキャラ。その名前すらも、本名かどうか怪しい。48歳というのは、人間に例えてのことだろうか。その言動からは、百戦錬磨の老兵のような頼もしさを感じる。

レッドⅩⅢの内面を探る
●神羅カンパニーと因縁あり!?

見た目は獣だが、その言動からは知性がにじみ出ているレッドⅩⅢ。アバランチとの、初めての対面シーンでは、クラウドたちがこれから戦うであろう敵の強さを知っており、手助けを買って出る。どうやら、神羅カンパニーの内部について詳しい情報を持っており、また神羅をよく思っていないようだ。この世界でも、しゃべる獣は珍しいようなので、彼の存在自体に、大きな秘密がありそうだ。



▲敵のもとに向かうクラウドに声をかけるレッドⅩⅢ



▲彼自身、自分のことをすべて知っているのかどうかも謎だ。

CAIT SITH

●ケット・シー

ノリは抜群!? 占い好きの妙なヤツ

誕生日・年齢	不明
身長・血液型	100cm　血液型不明
出身地	不明
装備する武器	メガホン（ラッパ）
ジョブ	トイザウルス

デブモーグリのぬいぐるみに命を吹き込み、いつもその背中に乗って行動している。カードやスロットを使った、スチャラカな攻撃を得意とする。占いが趣味だが、性格と同様かなりいいかげんなので、あまり当てにならないようだ。

ハードな雰囲気のキャラが多い中、唯一の色モノキャラ。パーティのマスコット的な存在か。

YUFFIE

●ユフィ・キサラギ

忍術を使いこなす、由緒正しき女忍者

誕生日・年齢	11月20日生　16歳
身長・血液型	160cm　A型
出身地	不明
装備する武器	ブーメランなどの投げ物
ジョブ	マテリアハンター（くのいち）

由緒正しい「ニンジャ」の末裔（まつえい）らしいが、本人に自覚はない。自分本意で超ワガママなじゃじゃ馬娘だが、忍術の腕は確かなようだ。ある物を手に入れるため、クラウドたちの旅に（強引に）同行することになる。

RPGに1人はいないと寂しい忍者キャラ。具体的な素性は明らかになっていないが、登場人物の平均年齢を一気に下げる最年少16歳。しかも女の子（性格に難がありそうだが）ということで、かなりの人気キャラになりそう。

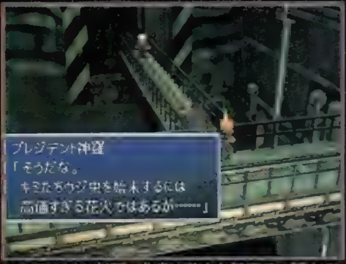
神羅カンパニーの人間たち

クラウドたちの戦う敵として、物語に絡んでくる「神羅カンパニー」。そちらに属する側にも、個性豊かな人間たちが多く登場する。ここでは、そんな「神羅側」の人物たちを紹介していこう。敵が魅力的であればあるほど、ストーリーも楽しくなってくるもの。神羅内部の人間関係も興味深いところだ。

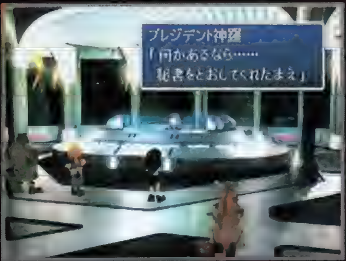
神羅カンパニー創立者

［プレジデント神羅］

神羅カンパニーの創立者にして現社長。いまだに現役ということは、この神羅をわずか一代で築き上げたというワケだから、経営者としてはかなりのやり手のようだ。当然、目的のためなら手段を選ばない強引さも手伝ってのことだろう。クラウドたちアバランチとの出会いの場面を見ても、そのふてぶてしさをうかがうことができる。



▲クラウドと対面。非常に尊大な態度で、下々の人間はまったく眼中にないといった様子だ。



▲さすがに神羅の社長だけあって、プレジデントに会うのはなかなか骨が折れそうだ。

副社長、プレジデントの息子

［ルーファウス神羅］

神羅カンパニーの副社長にしてプレジデント神羅の息子。なかなかの2枚目で、相当な切れ者のように見える。成り上がり者の息子は親を裏切るのが世の常で、いかにも会社の乗っ取りを考えていそうな面構えだ。もし彼がプレジデントに反旗をひるがえすことにでもなれば、クラウドたちにとっては味方になってくれるということ……!?

＜その他の登場人物＞

イヤミな性格で、神羅の幹部連中からは軽蔑されている。

宇宙開発部門統括

［パルマー］

女性ながら、兵器開発に命を燃やす兵器おたく。気が強そうだ。

兵器開発部門統括

［スカーレット］

豪胆で細かいことを気にしないタイプ。怒ると恐そうだ。

治安維持部門統括

［ハイデッガー］

いかにもマッドサイエンティストといった風貌の、怪しい実験マニア。

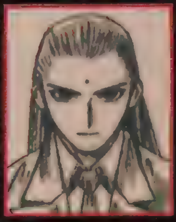
化学部門統括

［宝条］

魔晄都市ミッドガルの設計者。バランス感覚の優れた、神羅一の常識人。

都市開発部門統括

［リーブ］



「タークス」とはソルジャーを管理する元締め。クラウドに目を付けたのも彼か。

タークス主任

［ツォン］

タークスの紅一点で最年少。実はツォンに好意を抱いている。

タークスメンバー

［イリーナ］

レノと2人で行動することが多い。強面ながら性格は「ボケ」タイプ。

タークスメンバー

［ルード］

意外とお調子者で、「つっこみ」タイプ。ルードとは絶妙のコンビネーションだ。

タークスメンバー

［レノ］

原作ファンのみならず、RPGファンの期待も一身に集める『BASTARD!!』もいよいよ完成が間近になった！　今回はゲーム発売に先駆けて、ゲームの序盤戦を徹底リポート。完全オリジナルシナリオで展開するD・Sたちの戦いを、ひと足早く味わおう！

BASTARD!!
虚ろなる神々の器

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	集英社・セタ バスタード!! 製作委員会	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	12月予定		

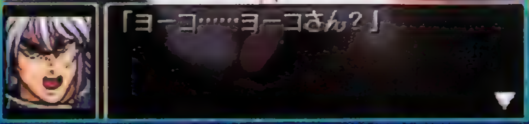
BASTARD!!
―虚ろなる神々の器―

奪われた絆(きずな)と記憶を求め D・S(ダークシュナイダー)たちの戦いが始まる！

創造神との戦いに敗れ、肉体を奪われた神がいた。その神は復活の時を待ち続け、ついに復活に必要な強い力……ダーク・シュナイダーという力を手に入れたのだった。

今回のゲームは D・S とは異質の強さを持つ強大な敵・"虚神"との戦いが完全オリジナルストーリーで描かれている。記憶と力を奪われ、見知らぬ土地に放り出されたおなじみのキャラたちが、時には敵対し、時には手を組みながら、失われた記憶と力を求めて、冒険を繰り広げていくのだ

美麗グラフィックと共に繰り広げられるドラマ



▲誰も経験したことのない『バスタード!!』の物語を、要所要所に盛り込まれた緻密なグラフィックが盛り上げてくれるのだ

原作通りのド迫力で超絶魔法炸裂！

▶原作の魅力の1つである魔法や必殺技を迫力のキャラグラフィック＆CGアニメで見事に描いているぞ！

超リアルな3Dフィールド

▶近づくにつれて地形などが鮮明になるので、実際にその場を歩いているような感覚が味わえるのだ

©Kazushi Hagiwara 1996 ©1996 SHUEISHA ©1996 SETA CORPORATION ※画面は開発中のものです

序盤の舞台となる4つのフィールドを大公開!

▲先の見えないフィールドが冒険の雰囲気を盛り上げる。

このゲームのフィールドは屋内外を問わず、すべて３Ｄポリゴンで描かれている。視点も上下180度まで移動可能で、従来の３Ｄ・ＲＰＧにはない臨場感を味わうことができるのだ。序盤で踏み込むことになる４つのフィールドも、それぞれに違った臨場感があふれていて、プレイヤーにつねに驚きと緊張感あふれる探索行を楽しませてくれる。洞窟などではけっこう入り組んだところもあるので、そういった場所では視点を移動させてみると探索がしやすくなるぞ。意地悪なトラップなどはないが、いろいろな場所で視点移動を試してみるのも、おもしろいハズ。ゲームの進行には関係ないけれど、思わず感心させられるような意外な発見があったりもするし、自分自身が「バスタード!!」の世界で冒険しているかのようなリアルな感覚を体験できるぞ。

りゅうせん 竜船

時を渡る船

Encounter

▶ゲームの基本を学ぶフィールドだ。この中でしっかりレベル上げと操作の練習をこなしておこう

PARTY

ブラド・キルス

◀魔戦将軍の中でもとくに騎士道を重んじる彼とは、船内のある部屋で会える。彼を仲間にするには、彼とヴァイの口論を黙っておけばＯＫだ。

ENEMIES

竜牙兵

▶竜船内でもっともポピュラーなモンスター。特殊能力などは無いのでレベル上げにのみいかすた

ボーンゲイター

▲タフな上に力まかせの攻撃が得意。複数で出てきた場合は１体に攻撃を集中して数を減らすこと。

竜牙兵長

▲ほかのモンスターを指揮して強力な一斉攻撃を仕掛けてくる。速攻で倒すようにしよう。

クレイセンチネル

◀竜牙兵同様、とくに注意することはない。逃がさずレベルアップに役立てよう。

BOSS

ボル・ギル・ボル

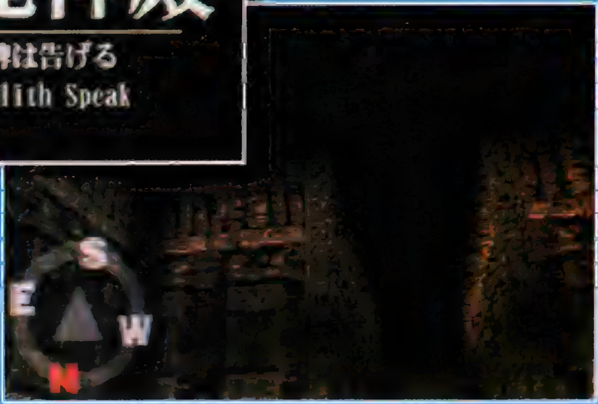
12魔戦将軍の１人にして、自らの影を操る力を持つ影使い。彼は竜船の一番奥の部屋にいて、何かにおびえるようにうずくまっているのをＤ・Ｓたちに見つけられることとなる。声をかけるか否かの選択があるが、どちらを選んでも戦闘に突入。敵の幻影におびえて襲いかかってくる彼を倒せば、正気に戻った彼を仲間にすることができるのだ。

相手はかなりタフな上に攻撃力も高い。ブラドが仲間にいないなら、レベルをしっかりあげないと苦戦となるのは必至。彼の部屋に入る前には、必ず竜船の左奥にある回復ポイントでＨＰとＭＰを完全回復。そして聖玉を利用して攻撃と回復を同時に行い、相手の体力を削り取っていこう。

▼▶正気を失い、ひたすら突っ込んでくるボル。攻撃をまともにくらうとかなりのダメージとなるので、多少余裕があってもこまめな回復につとめよう。

ちりゅうしんでん
地龍神殿
石碑は告げる
Monolith Speak

竜船の探索を終えた D・S 一行が訪れることになるのが、地龍がまつられたこの神殿だ。入口にはちょっとした仕掛けがあるので、パーティが最低3人いないと中に入ることができない。竜船でボルたちを仲間にしていたら、ちゃんとここでパーティに組み入れておこう



▶ただならぬ雰囲気が漂う神殿内だが、ボス以外の敵は一切登場しないし、内部の構造も単純なので迷うことはまずない。神殿内をくまなく探索して、情報収集に努めよう

◀この要石を破壊することが地龍神殿での目的。周囲には深い堀があるため、別の場所から飛び移ることは不可能。きちんと手順をふまえ、道を切り開くのだ

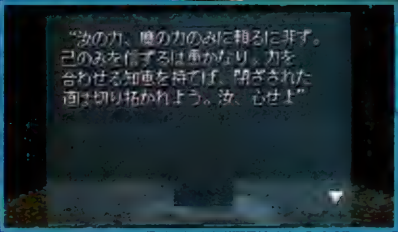
BOSS かなめいし 要石

▼要石は魔法攻撃をそのままD・Sたちに跳ね返してくる。うっかり強力な魔法を使ってしまうと、大打撃を被ってしまう

神殿に来る途中で、道をふさぐ幻影を作り出していたの[illegible]うつ間接攻撃を仕掛け続けるしか、勝つ手段はないのだ

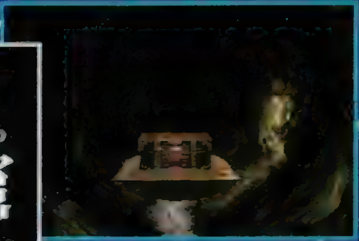
モノリスの言葉を心にとめろ

神殿内にある3つのモノリスは、敵に勝つための重要な情報を教えてくれる。すべての話を聞けば、要石への扉が開くのだ。



◀▲モノリスのメッセージには、敵に対抗するための情報が、遠回しな暗示として語られる。いかにそこから大切な部分を読みとるかが重要だ。

かなめいし どうくつ
要石の洞窟
内陸への道
Cave to the Inland



◀この作品は店が登場しないので、宝箱は貴重！

海岸から地龍神殿、そして小峡谷への中継点となるのがこの洞窟だ。敵もひんぱんに登場するが、宝箱が数多く隠されているので、必ず全部手に入れておこう

ENEMIES

キラーマンティス
▶複数のときは鋭いカマからの斬撃を一体技で繰り出してくるので気をつけろ！

バット
▼数にまかせた集団攻撃で攻め込んでくるうっとうしい敵だ

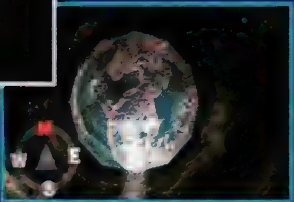
ヒュージスパイダー
◀洞窟で一番多く出会うであろうスタンダードな敵。とくに特徴はないが油断は禁物

ポイズンフォーネット
▲毒針を打ち出す必殺技に要注意。ダメージも大きい上に毒の追い打ちもあるぞ

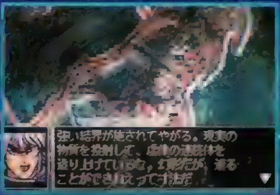
ジャイアントモス
巨大な羽から毒の鱗粉をまき散らしてくるやっかいな敵。命中率も高いので、毒消し草が無いときは要注意

TRAP
要石の幻影

小峡谷へのルートをふさぐ実体のある幻影。地龍神殿の中にある、要石を破壊すれば消滅するぞ



▲▼D・Sの力を持ってしても破壊不可能。虚神の配下の者を閉め出すために地龍が作った結界なのだ

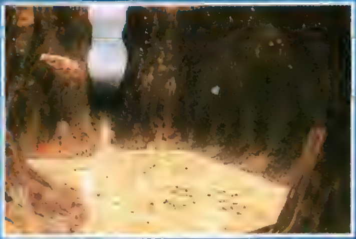


リトルキャニオン
小峡谷
妖斬糸、襲来
First Confront

このフィールドでは、入ったとたんにボスとの戦いが待ち受けている。しかも相手はヨルグとマカパインというかつての仲間たちなのだ！ 記憶が無いのをつけ込まれて虚神の支配下にあるため、この場での説得は不可能。彼らを倒し、記憶を取り戻すきっかけを作るしかないのだ

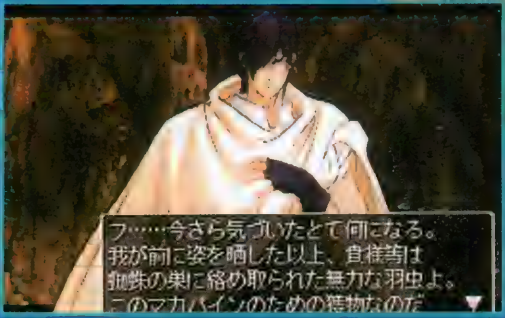
侍ヨルグ&魔戦将軍マカパイン！史上最凶タッグが襲来!!

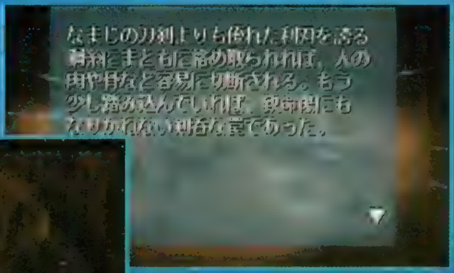
鋼鉄の糸・妖斬糸で敵を切り刻む卑劣な暗殺者と、剣と魔法を組み合わせた体術が得意な誇り高き侍。原作では絶対あり得ないコンビだが、絶妙の連係攻撃でD・Sたちを窮地に陥れるぞ。



▶屋外でもかなり入り組んだ道筋になっているので通常の点移動をうまく利用しよう。

▶虚神の配下と化したヨルグは、親友ヨシュアにすら情け容赦なく剣を振るい命をねらう。はたして、彼との絆を再び取り戻すことはできるのだろうか……？





◀▲峡谷内に鋼鉄の糸を張り巡らして、D・Sたちを待ちかまえていたマカパイン。記憶を失っていても、その卑劣さ・残忍さはまったく変わらないところはさすがというべきか。さらに彼の背後には、虚神より与えられた屈強の軍団すらいるというのだが……はたして真相は？

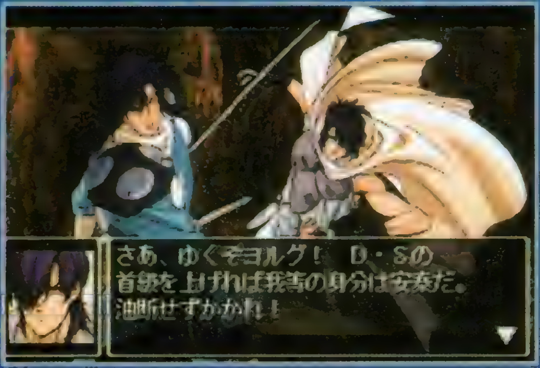
BOSS ヨルグ＆マカパイン

双方の攻撃力も高いが、やっかいなのは2人の連係プレイだ。マカパインが攻撃されると、ヨルグがかばってダメージを引き受けてしまう。逆にヨルグが攻撃を決めれば、すかさずマカパインが追い打ちをかけてくるのだ。ここはダメージをくらってでも、ヨルグを先に仕留めるようにしよう。

▶侍の性格か、つねにヨルグは相棒をかばうぞ。

▶ヨルグの攻撃は超強力。体力回復を怠らないこと。

▶ヨルグの力強さとマカパインの素早さの合体は、予想以上に強力だぞ

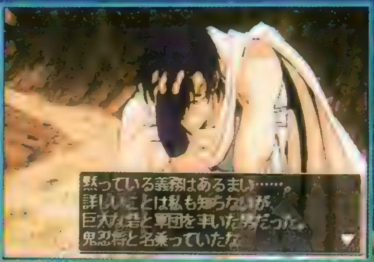


これから先の展開は？

マカパインたちを倒したD・Sは、峡谷に鬼忍衆なる敵がいることを知る。虚神の手がかりをつかむべくD・Sは砦を目指すが……復讐に燃えるヨルグ＆マカパイン、そしてほかの仲間たちの動向も絡み、戦いは激しさを増していくのだ

▶あっさりと情報をもらすマカパイン。いったい何を企むのか？

◀記憶を取り戻すことなくヨルグは再び敵となる……。



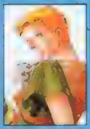
▼情けなくのびるマカパイン。はたして誰が彼をこんな目にあわせたのか？

直撃取材in佐世保 話題の新世代RPG

Neorude

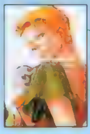
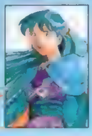
『ネオリュード』の数々の謎

新機軸盛りだくさんのRPGの具体的な部分に大接近!!


キャラを直接操作できないの?
それがリーディングRPGよ。

キャラを動かさないで、どうして冒険できるのかということだけど、「ネオリュード」では、普通のRPGのようにプレイヤーがキャラを直接操作して、冒険を進めたりしない。かわりに、画面上にあるさまざまなモノをプレイヤーがクリックすることで主人公たちを導いて（リーディングして）いけるのだ。それで、どのへんがRPGかというと、謎解きの際、使用するキャラやクリックする順番などで、得られる経験値が違ってきたりするのだ。こうやってレベルアップもしていくぞ。

◀展開によっては主人公たちがピンチにおちいってしまうことも!?


フィールドやダンジョンは?
どっちもないって言えるかも。


実は「フィールドやダンジョンという概念はない」と言っても過言ではない。フィールドや街、ダンジョンといったもののすべてはシーン（場面）の１つであり、特にそれぞれが分けられているわけじゃないのだ。それらのシーンは舞台の１つとして、物語の流れの中で必然性を持って登場する。これは「さあ、ダンジョンへ行こう」とか「街で買い物をしよう」というふうにプレイしていく今までのRPGとは、全く違う考え方で、このへんもリーディングRPGの特徴の１つだろう。

▶ダンジョンも街も物語の舞台の一つ。分ける必要はないのだ。

導けるのは主人公だけなの?
ううん、状況によってさまざまよ!

基本的にはティル、アリア、ルーフレインの３人が主人公だ。しかし、ゲームがその３人の視点だけで展開するのかというと、そうではないのだ。プレイヤーの指したものに反応して、ゲームが進むというのは説明した通り。だけど、導くことができるのは、つねに主人公たちだけとは限らないのだ。例えば、主人公たちが訪れようとしている部屋に大量のモンスターがいるとしよう。もちろん自信があればそのまま戦闘に突入してもかまわないが、ヘタをすれば全滅の可能性もある。そんなときに、プレイヤーがいち早くモンスターのいる部屋のスイッチをクリックして、部屋の底を抜き、モンスターを全滅に導くといったことだってできてしまうのだ。さまざまな場面場面で、導く対象が変わるといっていいだろう。

▲モンスターに囲まれた。こんなときは、まず何かクリックできないか部屋を見回そう。

◀▲基本的には、３人の主人公キャラの視点で物語は進む。うまくキャラを切り替えて、謎に対処しないと、先に進めなくなってしまうこともあるらしいぞ。

©1997 Technosoft Co.,Ltd. ※画面は開発中のものです。

の全貌に迫る！

斬新なシステムが特盛りの『ネオリュード』。今回、詳細が不明だったシステムの謎を解き明かすべく、我々電撃PS取材班が、長崎は佐世保へと赴き、テクノソフトを独占取材してきたぞ!! よくわからなかった部分もバッチリ判明、新鮮な情報をお届けなのだ!!

Neorude ネオリュード

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	テクノソフト	対応周辺機器	未定
発売日	97年春		

戦闘では何ができるんだい？

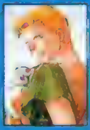
あたしたちに介入できるのよ。

戦闘は、ターンもウインドウからのコマンド入力もない。各キャラクターへは、絶えずコントローラのボタン操作で「攻撃しろ」「防御しろ」「逃げろ」などの命令を与えていくことができる。AIを搭載しているので、面倒な細かい選択はキャラまかせ。リアルタイムでめまぐるしく状況が変わっていくので、緊迫の戦闘が楽しめるぞ。優秀な部下を率いる司令官になった気分で、どんどん命令を出していこう!!

◀イフリートを召喚！ AIが状況を判断して、適切な攻撃を出す。

戦闘システムの謎

それはコマンド入力のない楽チンなシステム！

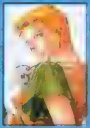


格闘ゲームの要素って何？

硬直や吹っ飛ばし…いろいろ。

このゲームはコマンド入力を省き、いっさい時間の止まることのない、フルリアルタイムバトルを実現。そこに格闘ゲームの要素である「ガード」や「硬直」、「気絶」等が含まれているから、さながら格闘ゲームの様なスリリングな展開が楽しめる。そう聞くと、すごく忙しくて、難しそうな感じだけど、実際にはAIによる全キャラオートバトルだから安心してOK！

▶戦闘中のレベルアップで状況が大きく変わることもあるぞ。



戦闘では何が特徴なの？

近距離と遠距離があるのよ。

攻撃は近距離と遠距離攻撃の2種類。近距離攻撃は時間がかかるが、全般的に威力が強いものが多く、遠距離攻撃はその逆。また、主人公たちはそれぞれ、「剣術」「体術」「魔法」という攻撃特性を持っているのだ。残念ながらプレイヤーはキャラに「この必殺技を使え」というような指示は出せない。どの技を出すかは状況に応じてAIが行うのだ。逆にいえば次に「どんな技を出すか？」と期待しながら戦闘を楽しめそうだ。

◀必殺技が炸裂!! 視点も大迫力だ。その他の詳しい戦闘要素は、残念ながらまだヒミツ。

開発室直撃!! あの疑問この疑問 一問一答!!

佐世保まで来たからにはタダで帰るわけにはいかない。代表取締役社長の大園さんとプロジェクトリーダーの當房さんに、お忙しい中たくさんの質問をぶつけてきちゃいました。気になる疑問を一気に解消するぞ!!

Q シネマティックRPGが、リーディングRPGと名称を変更した理由は？

A 見ることよりも、キャラを導くことで生まれるリアクションを楽しんでほしいからです。以前のシネマティックの要素もありますが、その比重は減っています。

Q イベントはいくつぐらいで、総プレイ時間はどのくらいになりますか？

A 「ネオリュード」は、すべてがイベントだと言ってもいいでしょう。またイベントが謎解きの要素を色濃く含んでいます。そんなワケで、エンディングまで最短でいけば、1時間くらいで終わりますが、まあ、さまざまなリアクションを楽しんでください。クリアしてもまた遊びたくなるはずです。

Q キャラクターをポリゴンにしたのは、どんな狙いからですか？

A このゲームは、リアクションを見て楽しむことを面白さの軸としています。謎を解くだけではストイックすぎるので、失敗しても、それが楽しめるようなリアクションを用意しなくてはなりません。ポリゴンはその多様なリアクションを用意するために使用しました。ストーリーシーンでの映画的カメラワークや動きも、読み込みのストレスをなくすためリアルタイムポリゴンにしました。

Q 最後に、『ネオリュード』というタイトルは、どういう意味なんですか？

A 「リュード」は「プレリュード」から、それに新しいという意味の「ネオ」を付けて「新時代への序章」みたいな感じですね。

◀佐世保の入江をバックに、「ネオリュード」を熱く語る大園社長(左)と當房さん(右)。

人気S・RPG『フェーダ』の続編が登場！

FEDA2 WHITE SURGE the PLATOON

人気S・RPG『フェーダ』シリーズの新作がPSに登場！　ハードな設定や、独特の雰囲気を持ったキャラクターなど、前作までのノリはそのままに、いっそう深みの増したストーリーを楽しむことができるのだ。今回は、キャラクター&ストーリーに焦点を当てて紹介していこう!!

▲シミュレーションマップ画面。キャラの位置や情報がわかりやすい親切設計だ。

◀シナリオも、登場するキャラたちも、非常に魅力的だ。

フェーダ 2
～ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン～

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	やのまんゲームズ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年2月予定		

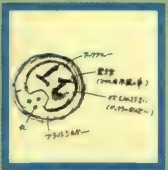
プレイヤーを魅了するシナリオ

圧政に苦しめられていた人々が解放された前作『フェーダ』のエンディングから8年。物語の舞台「ミルドラス＝ガルズ」では、各地で種族間の争いによる内戦が勃発していた。主人公たちの部隊「ホワイト＝サージ」は東アルカディア軍の命を受けてある遺跡の破壊を成功させたが、帰路も断たれ、増援もない状況に陥った。ここで初めて、主人公たちは自分たちが捨て駒にされていたことに気づく。が、時すでに遅く、敵部隊の大軍に囲まれ、抵抗する間もなく捕虜になってしまう。そこで提示された2つの条件、強制労働か、それとも、傭兵として闘うか……。彼らは傭兵の道を選ぶことになる。そして主人公たちは、歴史を動かす大いなる戦いに巻き込まれていく……。

新しい『フェーダ』を創る

HARVEY ハーベイ

「ホワイト＝サージ」の部隊長にして、このゲームの主人公。エリート軍人の家に生まれたが、一兵卒として軍隊に志願した。皮肉っぽい性格だが、隊長としての実力は十分だ。



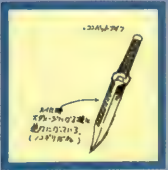
▲攻撃兵装だけでなく、盾などの設定も細かい。

▼突撃歩兵専用の長盾、H・Bカスタム。

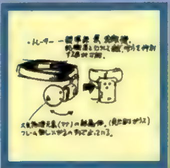
▶ハーベイは、マルチな戦闘能力を備えている。

TOM トム

ハーベイの良き相棒を名乗っている。攻撃的な術に長け、戦闘では主に支援を受け持っている。基本的に楽天家だが、実は、十数年前に両親を惨殺された暗い過去を持っている。



▲軍でもっともポピュラーな武器、ナイフ。



▼トムの左目に輝くトレーサー（索敵機）。

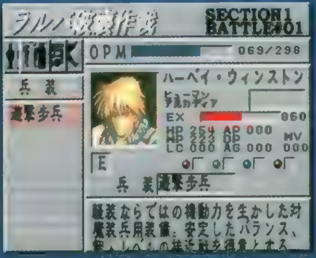
▶楽天家のトムだが、いざというときは剣をふるう。

ハリウッド撮影の実写オープニングがすごい!

このソフトのオープニングは、俳優を使った実写。それも、ハリウッドでロケを敢行したというからすごい! はっきりいって、映画も顔負けのクオリティなのだ。このオープニングを見れば、『フェーダ』の世界のイメージがふくらむぞ。

さまざまな装備が選択可能!

この『フェーダ2』では、それぞれのキャラの装備がこと細かに設定されている。各キャラの紹介と合わせて、設定資料集からいくつか抜き出してみたので、ぜひ見てもらいたい。ちなみに、装備の違いはグラフィックにはっきりと表われるぞ。また、装備によって使える技も違ってくる。プレイヤーは、作戦の内容をよく考えて各キャラの装備を選択しなければならないのだ。

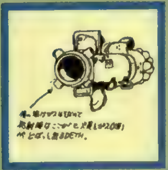


▲各作戦にあった装備をよく考えて選ぶようにしないと、命取りになるのだ。

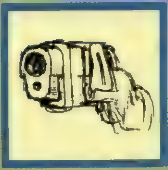
5人の主人公

DEVICE デバイス

常に酒を手もとに置いている飲兵衛おやじ。軍人としてのキャリアも実力もあるのだが、作戦中のたび重なる飲酒により左遷された。部隊では最年長で、精神的な面ではリーダー的存在。



▲MBランチャー(携行用無反動銃)。



▼ハンドガン。一昔前まで主流の武器だった。

▶デバイスは、火器・爆薬の扱いにかけては一流だ。

MINERVA ミネルバ

元名家のお嬢様。破談騒ぎで自国にいられなくなり、東アルカディア軍に身を委ねる。どんなことに対しても真剣に取り組む生真面目な性格で、「ホワイト=サージ」では副長を務める。

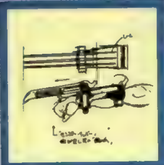
▲兜割りを防ぐよう丸くデザインされた兜。

▼レピアータイプの刀剣。扱いが難しい。

▶常に先陣を切って攻撃するのがミネルバの役目だ。

MERCIA マーシャ

探索・情報のエキスパートであり、自らの肉体さえも武器とする暗殺のプロ。なにかとスキャンダルの多い問題児で、「ホワイト=サージ」にもほとんど左遷同然でやってきた。



▲飛び出し式の鉄爪、モンスター・リッパー。

▼グラビティハンマー。非常に強力な鈍器だ。

▶マーシャは、自らの肉体さえ武器として使用する。

©1996 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
拳で語れ!
11月15日発売
¥5,800(税抜)
プレイステーション版
■自分だけのボクサーを育て、チャンピオンを狙え
■モーションキャプチャリングを採用して、本物のボクサーのリアルな動きをそのまま再現。
■極限まで書き込まれたテクスチャーによる迫力のグラフィック。
■出したい動作が、気持ちよく出せる、抜群の操作性。
■プレイヤーの動きを学習して再現するトレースモードで自分自身との対戦も可能。
■メモリーカードを使用したプレイヤー同士の対戦も可能。
2:21
1:37
EXIT
PHOTO
PHOTO

Victor
なめらかな動作。極限まで書きこまれたグラフィック。抜群の操作性。
ボクシングゲームの最高峰が、ついにプレイステーションに登場。
KENSEI
THE KING OF BOXING
拳聖
the Best
競馬シミュレーションの頂点!
クラシックロード
PlayStation the Best
©1996 Victor Interactive Software Inc. ©1995 株式会社プログレス
11月29日発売 ¥2,800（税抜）
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
日石渋谷ビル10F

年収は、自分で決める。
パチンコ店オーナー大募集
PlayStation
KING OF Parlor
キングオブパーラー
パチンコ店経営シミュレーションゲーム
好評発売中！標準価格6,800円（税別）
株式会社 ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL.03-5467-3580
●SANKYOインターネットホームページ公開中：http://www.sankyo-fever.co.jp/
●ユーザーサポート：TEL.03-5467-3843 月曜～金曜10時～15時（祝・祭日を除く）
©1996 ティー・イー・エヌ研究所／JAPAN VISTEC Illustration by 藤岡 勝利
“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

新作●ソフトステーション

Soft Station

VOL.34

PSエキスポでは「アッ！」と驚く発表もあったりして、まだまだPSの快進撃はとどまるところを知らない快進撃はまだまだ続くらしい快進撃！ 新作ソフト・ラッシュの急流をうまく乗り切りたいあなたのための新作ソフト・ステーションです。

金田一少年の事件簿 ～悲報島 新たなる惨劇～

人気作品「金田一少年の事件簿」がPSに登場！ 金田一少年となって、難解な謎を解き明かせ！

ジャンル	AVG	価格	¥5.800
メーカー	講談社	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	11月29日		

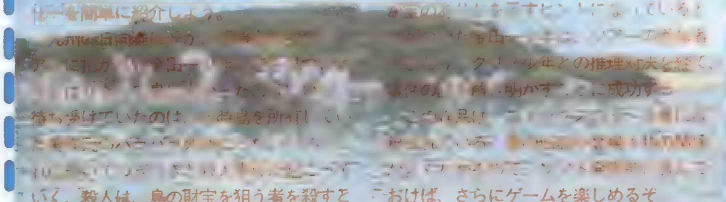
悲報島で新たな殺人事件が… 衝撃的な惨劇の謎を解き明かせ！

人気コミック「金田一少年の事件簿」が、ＡＶＧになって登場する。今回のシナリオは、原作コミックの「秘宝島殺人事件」の続編として新たに書き下ろされたもの。原作ファンはもちろん、推理モノが好きな人にも楽しめる、本格的な謎解きが用意されているのだ。

物語は、悲報島の所有者の葉月光定と、島の開発を進めている会社の社長である木暮に招待され、金田一少年が美雪たちとともに再び島を訪れるところから始まる。ところが、島を訪れたその日のうちに殺人事件が起こってしまうのだ。金田一少年は、新たな事件に挑戦することになる。

◀葉月邸の内部はポリゴンで表現されている。実際に邸宅のなかを歩いているような気分になるぞ。

「秘宝島殺人事件」について

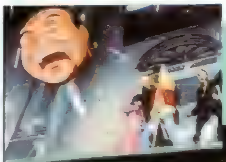


「悲報島 新たなる惨劇」の前作にあたる原作コミック「秘宝島殺人事件」のストーリーを簡単に紹介しよう。[illegible] 待ち受けていたのは、[illegible] いく。殺人は、島の財宝を狙う者を殺すといわれている伝説の半獣人「山童」[illegible]ざか、それとも……？ 島に[illegible] [illegible]少年との推理対決を[illegible] [illegible]に成功する[illegible] [illegible]おけば、さらにゲームを楽しめるぞ

▼部屋の内部。細かい部分までよく描きこまれているのだ。

▲葉月家の人々は、お互いにうまくいっていないようだ。人物関係をつかんで、事件解決の参考にしよう。

再び殺人事件が…



◀頭上から、突然生首が……。非常にショッキングなシーンだ。

▶時計塔にいってみると、首をねじ切られた木暮の胴体があった。

悲報島に着いた金田一少年たちは、島のオーナーである葉月氏の邸宅に案内される。夕食後、大広間でヨネという老婆の話を聞いていると、突然、頭上から生首が……。首は、島の開発を行っている会社の社長である木暮のものだった。どうやら、最上階の時計塔で、首をねじ切られたらしい。時計を動かしたのは真奈美というメイドだが、彼女が犯人だとは思えない。いったい誰がこのトリックを仕掛けたのか？

丹念に調査せよ

◀ルポライターのいつき氏の部屋でテープを発見。声が流れるぞ。

▶トリックの証拠品がそろうとアニメーションでトリックが再現される。

葉月邸は広く、調査は容易ではない。しかし、登場人物の会話を注意深くチェックしていれば、調査すべきポイントがだいたいわかってくるはず。重要だと思われる場所はすみずみまで調べよう。事件に関係がありそうなものを発見すると、アニメーション画面になったり、人物の声が流れたりすることもあるぞ。また、トリックに必要な証拠品がそろうと、そのトリックの再現アニメーションが流れるのだ。

©金成陽三郎／さとうふみや 週刊少年マガジン ©講談社／ＴＹＯ

クロックタワー2

"クロックタワー"の悪夢がいま鮮やかによみがえる!
SFCの人気AVGが新たな恐怖をまとってPSに登場!!

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	12月中旬予定		マウス

迫り来るシザーマンの魔の手から逃れられるのか?

獲物を求めてさまよう殺人鬼シザーマンから、なす術もなく逃げまどう……。『クロックタワー2』はSFCで好評を博したリアルタイムホラーAVGの続編で、ホラー映画の主人公気分を味わえる。3DCGで描かれた恐怖の舞台には、生き延びるための手がかりがいくつも隠されている。それらを上手く使い、時には反撃を試みたり、息を潜めて隠れたりして、絶望の淵から這い上がるのだ!

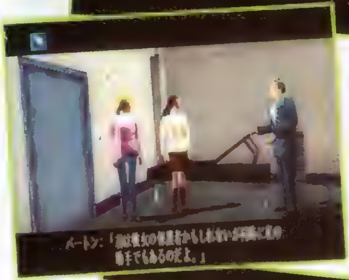
▶RSIシステムは、ピンチを脱するための緊急手段。ひたすらボタンを連打すれば、シザーマンの刃をかわしたり、渾身の力を込めた反撃ができるのだ。

◀画面内でカーソルの形状が変わった場所は要チェック! そこはボタンを押すことで調べることができて、アイテムや大事な情報が隠されていることがあるのだ。

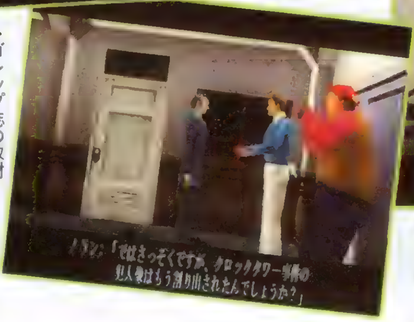
運命の歯車が狂いだす プロローグ

プロローグの主人公は、クロックタワー事件(前作の惨劇)の殺人鬼シザーマンに興味を持つ、犯罪心理学者のサミュエル=バートン。彼は真相を知るために、事件の生存者ジェニファーの協力を得て研究を続けている。プレイヤーはこのシナリオで、事件に関する基礎的な情報を知ることになる。

▶成果を焦るバートンは、ジェニファーに無茶な催眠療法を試みるが、ヘレンの猛反発を受ける。



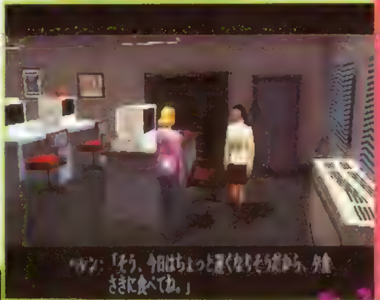
◀彼にとっては、被験者の健康よりも研究成果の方が大切らしい…。



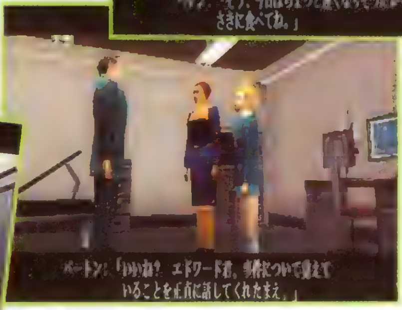
▶ゴシップ誌の取材に応じるバートン。彼はシザーマンの存在を確信しているようだ。

キミの選択次第で主人公が変わる!

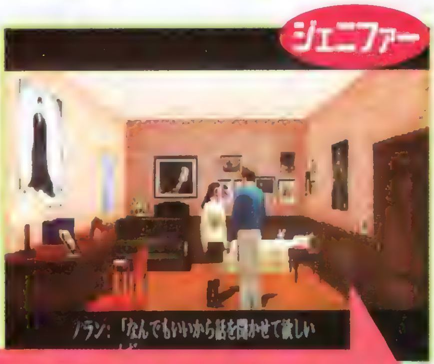
このゲームはプレイヤーの行動によって次のシナリオの主人公が決定するというシステムを採用している。各シナリオにはそれぞれ2人のキャラクターが用意されているので、何度でも楽しめるぞ。また、ゲーム中には、各所にシナリオ分岐のヒントが隠されているのだ。



▶互いに別行動となる2人のヒロイン。ここから全てが始まる。



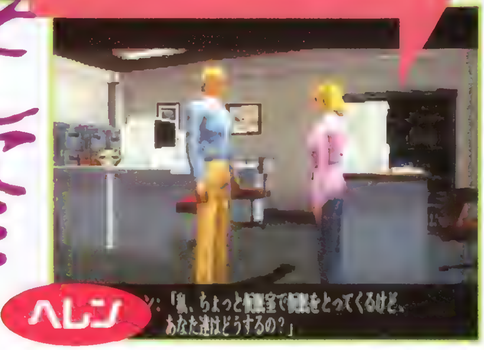
▲事件のもう1人の生存者エドワードは若干10歳の少年。バートンは、事件後記憶を失ったままの彼からなんとか手がかりを得ようとするが…。



シナリオ1へ そして新たな惨劇が始まる…

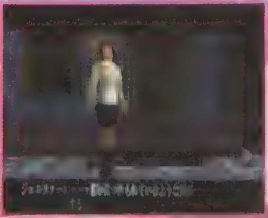
かくして恐怖のシナリオの幕は上がった。15歳ながらもタフな精神を持ち、逆境に強いジェニファー。彼女の保護者であり、バートンの助手でもあるヘレン。彼女たちの運命はいま、キミの手にゆだねられた……。

そして…



©HUMAN 1996

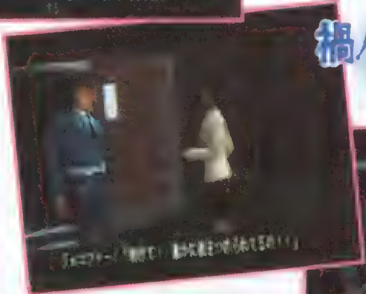
心に深い傷を負った少女、クロックタワー事件の生存者!



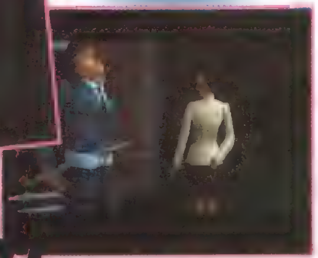
ヘレンによってバートンの研究から解放された彼女が自宅に戻ると、三流ゴシップ記者のキャンベルが待ち受けていた。彼の取材ともデートの誘いともつかない申し出を受けたジェニファーだったが、帰る頃には辺りはすっかり闇に包まれていた…。

▲夜道を歩くジェニファーは、背後に何者かの気配を感じる。

禍々しい過去がよみがえる

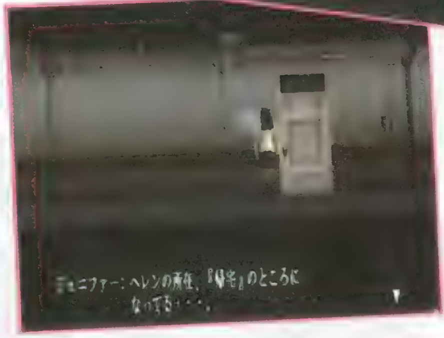


▲恐怖に駆られた彼女は、とっさに大学の警備室に駆け込んだ。



▲そのとき、警備員の腹部を貫いて鋭い刃物が…!

▲頼みの綱は校内に残る警備員。その姿を見つけて安堵したのも束の間…。



▲彼女を優しく包むヘレンの姿もここにはない。自分で自分を守ること、それが唯一残された道だった。

ジェニファー=シンプソン

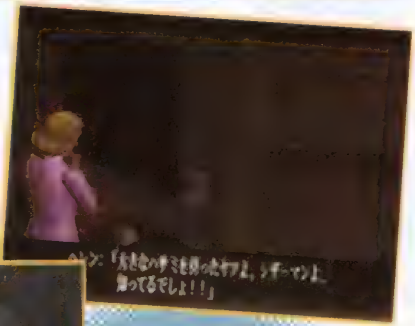
シナリオ1

死んだはずのシザーマンが何故？　その疑問に応える者はなく、目の前の恐怖だけが確かな現実となって彼女を襲う!

ジェニファーの保護者であり、犯罪心理学のエキスパート!

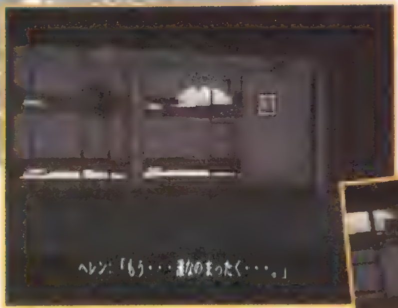
ヘレンはジェニファーの容態を案じて自宅に戻るが、彼女の姿は見当たらなかった。ジェニファーの行方が気にはなったものの、ハードディスクがクラッシュしてしまった為に、レポートを作り直さなければならず、仕方なくヘレンは大学に戻った。そして徹夜でのレポート作成に備え、仮眠室で眠りにつくのだが…。

▶なんとか警察に連絡するが、イタズラと間違われ…。

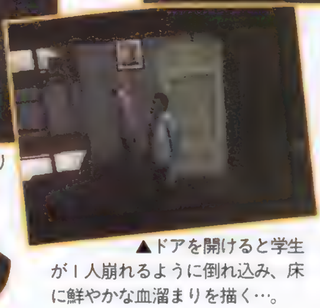


▶叫ぶ間もなく、彼女は目の前の殺人鬼から逃げ出した!

底知れぬ狂気との遭遇



▲ドアを叩く音に起こされたヘレン。明かりの消えた仮眠室を手探りで歩いてゆく。



▲ドアを開けると学生が1人崩れるように倒れ込み、床に鮮やかな血溜まりを描く…。

▶頼みの警備員も、無惨な姿に変わり果てていた。

ヘレン=マクスウェル

同級生麻雀

『同級生』のキャラと対戦する、本格派の4人打ち麻雀 女の子からの告白を目指す「シナリオモード」が熱い!!

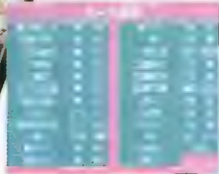
ジャンル	TBL	価格	¥6,800
メーカー	ユーメディア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年1月10日予定		

私たちと麻雀しませんか…?

『同級生』のキャラたちと麻雀で勝負する、この『同級生麻雀』。今回は、『同級生』と同じようなシチュエーションで女の子からの告白を目指す「シナリオモード」にスポットをあてて紹介するぞ。勝負に勝って女の子に気に入ってもらえれば、デートなど、おいしいイベントが待っているのだ♥

桜木舞
矢吹町公園で会える。普段は慎重だが、親のときは強気に攻めてくる。

▲移動は、アイコンを選ぶだけでOK。



▼プレイヤーの好みに応じて、細かいルール設定ができる。

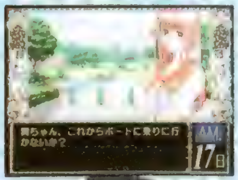
♥『同級生』のキャラククー14人が登場!!

今回紹介している5人のほか、このゲームには、『同級生』に登場した魅力的なキャラクターが全部で14人も登場する。好みの女の子から告白されるようにがんばろう。

◀それぞれが強い個性を持ったキャラクターたち。麻雀のクセも十人十色だ。

STEP♥1 町で私たちを見つけてね!

まずは、町の20カ所の場所から1カ所を選んで移動する。そこでうまく女の子に会えれば、麻雀に誘えるのだ。

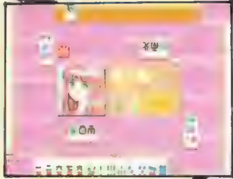


◀女の子がいる場所はほぼ決まっているが、必ずいるとは限らない。

黒川さとみ
喫茶店で会える。アガリと振り込みが激しい豪快な麻雀を打つ。

STEP♥2 麻雀で勝負!

麻雀は、プレイヤーと女の子、そして、ライバルの男性キャラ2人との4人打ち。この手の麻雀ゲームにありがちなイカサマは一切なく、本格的な対局が楽しめるぞ。



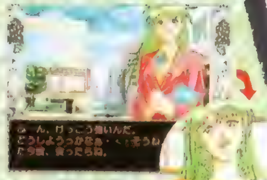
▲なめてかかると、手ひどくやられるぞ。

田中美沙
学校の校庭で会える。ひたすらアガリを目指す攻撃的な麻雀を打つ。

女の子とおつきあいするためのSTEP

STEP♥3 私たちに勝てたら…それは勝ってからのお楽しみ!

見事プレイヤーが1位になると(1位にならないと負け)、勝負した女の子とのあいだに進展がある。残念ながら負けてしまった場合は、自宅に帰り、再び移動画面で場所を選ぶことになる。



▲この後は自宅で…(ドキドキ)。

鈴木美穂
花屋でアルバイト中。おとなしめな麻雀を打ち、ダマ聴でアガリを狙う。

STEP♥4 結果はアナタしだいです…

1日2回ずつ、14日間女の子たちと勝負するとエンディングだ。それまでの行動や成績によって、女の子に告白されたり、逆に、残念な結果に終わったりと、エンディングはさまざまに変化するぞ。ハッピーエンドになるかどうかは、プレイヤーの腕しだいだ。

仁科くるみ
裏の公園で会える。自分の手牌しか見ず、マイペースな麻雀を打つ。

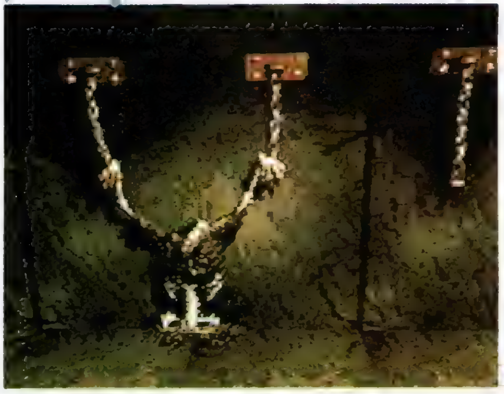
©エルフ ©1997 CHATNOIR
©1997 YUMEDIA/AROMA CO.,LTD.

公開されなかった手記

少女が残した一枚の写真には得体の知れない影が……
南欧の古びた館を舞台に恐怖のシナリオの幕が上がる

ジャンル	AVG	価格	¥5,800予定
メーカー	TeamBughouse	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	1997年春予定		

深遠なる闇の彼方、死神が住まう館で待つモノとは…



▲冷たい鉄格子の奥につながれた謎の白骨死体。まるで、この館に迷い込んだ者の末路を暗示しているかのようだ。

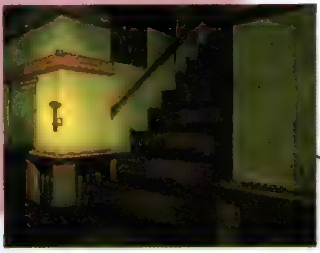
フリーのオカルト記者の元に突如舞い込んだ少女捜索の依頼。手がかりの写真には、古びた洋館とおぞましい姿の怪物が……。この「公開されなかった手記」は、全編にホラー映画のような雰囲気が漂うリアルタイムＡＶＧだ。舞台となる館の内部は時間とともに暗くなってゆく。そこで、プレイヤーは明かりを灯しつつ館の探索を進めるのだが、この手探り感覚がいっそう臨場感を盛り上げてくれるのだ。殺意に満ちたトラップをかわしながら数々の謎を解き、キミは生きてこの館を出ることができるだろうか？

新堂一哉 KAZUYA SHINDOU

本編の主人公。オカルト分野を専門とするフリーの記者だが、いまだにオカルト体験はない。

VILAシステム

ＶＩＬＡシステムとは、独自の点光源によって光と闇をよりリアルに演出するシステムだ。これは従来の「画面の奥ほど暗くなる」という単純なモノではなく、暗闇に揺らめくろうそくやカンテラといった灯火の様子がリアルに再現されているのだ。



◀頼りなげな明かりがいっそう恐怖をかきたてる。

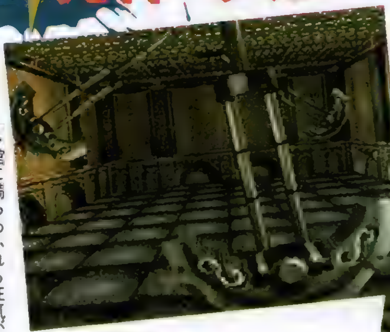
美しいグラフィック

▼古えの神々か邪教の悪魔か、壁面に刻まれた人面にはコウモリの羽が…。

中世の古城をイメージさせるグラフィックは、柱の１本１本からカーテンにいたるまで丁寧に描かれている。このグラフィックが、ゲームの雰囲気をさらに盛り上げてくれるぞ。

神谷千里 CHIHIRO KAMIYA

一哉の相棒で、知性と美貌を兼ね備えた女性だが、外見に似合わず汚れ仕事もしっかりこなす。



▶館に満ちあふれる狂気が、凶器となって襲いかかる！

▼行く手に立ちふさがるミノタウロス。ゲーム中には戦闘シーンもあるらしい。

狂気の館に潜む闇のワナ…

血のこびりついた鋭利なトゲや、モンスターなど、死を匂わせる数々の危険が一哉と千里の行く手を阻む。果たして２人は生き残ることができるのか？

©N.K.SYSTEM

MAD STALKER マッドストーカー
FULL METAL FORCE

対戦格闘のシステムで展開する横スクロールアクション
ワンサカ登場するロボットの動きが見モノなのだ!!

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

機動兵器が繰り広げる究極のメカ戦闘!

この「マッドストーカー」は、対戦格闘の操作システムを採用した横スクロールのアクションゲームで、もともとはパソコンで人気を博した作品だ。ＰＳに移植するにあたっては、力強い技の数々はそのままに、操作性などの細かい点でバージョンアップが図られている。そのおかげで、右から左からと怒濤のごとく現れる敵を、「ドカバキッ」と攻撃しまくる楽しさが、より手軽に味わえるようになっているぞ。その魅力をとくとご覧あれ！

ド迫力！

▲ロボットキャラが画面せましと暴れまくるさまは、まさに圧巻の一言。攻撃方法も多彩なので、プレイしていてもまったく飽きないのだ。

前後から敵が!

▶敵は前だけでなく、後ろからも攻撃してくる。ガンガン倒していかないと、アッという間に囲まれてしまうのだ。攻撃と防御を使い分けながら、常に前後に気を配ることが大切。

巨大メカが続々登場!

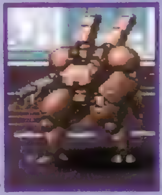
ゲーム中に登場するキャラは、すべてカッコいいロボットばかり。そのうちのほんの一部を紹介していこう。それぞれ細かく作り込まれているぞ。

ハウンドドッグ

■全高:7686mm
■全重:3988kg

自キャラとして選べるロボットの中でも、特にバランスのとれた機体。オーバードライブ機構を搭載している。

フライングシューター



■全高:???mm
■全重:???kg

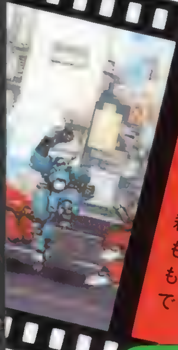
重厚なフォルムがこれほどカッコイイのに、なんと実はザコ敵なのだ。ジャンプで接近し、ガンを浴びせてくるぞ。

スタンピート

■全高:7686mm
■全重:3966kg

優れた跳躍力を持ち、その巨体に似合わないスピードで動きまわる。完成度の高い、代表的な敵キャラクター。

まるで対戦格闘 ハウンドドッグの必殺技!



自機は、一定のコマンド入力で必殺技を出すことができる。コマンドもとってもカンタンなので、誰にでもすぐ使いこなせるはず。でも強力だぞ！

レーザードスマッシュ

ズブレッドショット

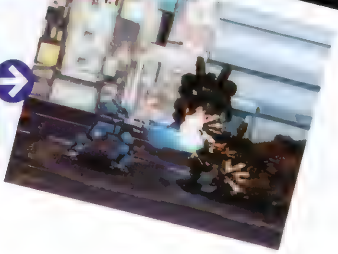
レーザードハウンダー

STORY
西暦2142年、全人類は再び大戦の道へ……

世紀末大戦から30年後、人類は大戦時に建造されたと思われる１隻の戦艦の中に、機動兵器〝スレイブギア〟を数百体発見する。すぐにこの高性能兵器の調査研究がはじまったが、突然、戦艦のコンピュータが、すべてのスレイブギアに〝人類撲滅〟を命じてしまう。この危機に人類は、研究時に命令系統に改造を施されコンピュータの支配を逃れた１体のスレイブギア「ハウンドドッグ」を決死の戦いへと旅立たせるのだった…。

連続攻撃も快感!

他機種で登場したバージョンに比べ、技をつなげやすいように改善が加えられている。そのおかげで、相手に連続攻撃を叩き込む快感が大幅にパワーアップしているのだ。爽快なＡＣＴになりそうだぞ。



 ©FAMILY SOFT ©FILL IN CAFE

FORMULA 1

フォーミュラ・ワン

実況はフジテレビのF１番組でおなじみの三宅正治アナ、解説もおなじく今宮純氏、川井一仁氏が担当。盛り上がるぜ!!

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCE I	対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック) ネジコン、対戦ケーブル
発売日	12月13日予定		

リアルさをとことん追求した究極のRCGがついに登場!

▲スピード感は申し分ない。状況に応じて変化するリアルなエンジン音が臨場感をさらに盛り上げる。

◀コーナーリング時の✚キー操作が超キモチイイ！ F１独特の微妙な操作感覚も忠実に再現されているぞ。

F1ファンも感涙のデキ!

これはもはや現実のＦ１だ!! そう思えるほどリアルなＲＣＧがこの「FORMULA 1」だ。1996年度FOCAの許可により、13チーム、35人のドライバー、17のサーキットはすべて実名が使用されている。登場マシンも、'95年度のデータをもとに完全再現されているのだ。スピードに賭ける熱き男たちの世界・Ｆ１をこのゲームで存分に、体験し、体感することができるぞ。ゲームモードは、時間内にコースを周回する「アーケードモード」と、予選での戦略やピットインのタイミングなど現実のレースと同じ駆け引きが要求される「グランプリモード」の２つ。ネジコンや対戦ケーブルに対応している点も大きな魅力だ。

6段階の視点変更が可能!

コクピット視点はもちろん、マシンの後方からや上空からなど、小刻みに視点を変更することができる。「ＴＶ中継カメラ視点」もあるのだ。

◀マシン前方からの視点。すぐ前をいくライバルマシンとのデッドヒートもこれほど大迫力に！ インから抜くか、それとも……。

▶✚キー下で後方視点に切り替えることも可能。これによって、迫りくる後続マシンを絶えずチェックすることができるのだ。

細かな設定の多さに驚け!

天候、燃料、衝突時のダメージ、ピットイン、マシンのセットアップ、レース時間、サウンド……などなど、数多くの項目を細かく設定することができる。

天候設定

◀天候を雨にすれば、視界やグリップの具合が悪くなる。操作を誤ると、すぐにスリップしてしまうぞ。路面から上がる水しぶきが、厳しく過酷なレースであることを物語っている。

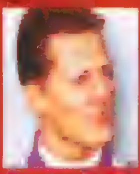
ダメージ設定

▶前方のマシンと接触！ ダメージ設定をすれば、衝突の際にマシンが壊れてしまうこともあるのだ。何が起こるかわからない、真のＦ１を体験したいキミにオススメ。

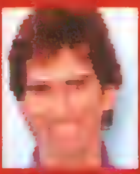
◀マシンの修理や燃料の補給、タイヤの交換は、ピットインして行う。当然その間には、他のマシンに追い抜かれてしまうぞ。ピットに入るタイミングも重要になってくるのだ。

DRIVER ドライバーも実名で登場!

'95年度のＦ１に登場したドライバーがプレイヤーの分身となる。選択できるドライバーは全部で35人。もちろん、全員実名で登場しているぞ。キミは誰で走る？

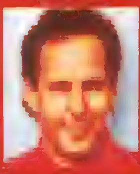


ミハエル・シューマッハ
[illegible] 移籍した今年も、連覇を狙ったが……



デーモン・ヒル
[illegible] ルドチャンピオンにウィリアムズ所属

ジャン・アレジ
[illegible] ンク４位の好成績は、愛する人のおかげ？



ゲルハルト・ベルガー
[illegible]

鈴木亜久里
[illegible]

片山右京
[illegible]

©1996 PSYGNOSIS LIMITED

LOOK INFORMATION

フロム・ソフトウェアから新機軸の作品が発売決定

フロム・ソフトウェアに聞く

なぜ、最新作は『KFⅣ』ではないのか？

固定されたイメージからの脱却を目指す

シリーズものというのは、ユーザーの中でのイメージが固められてしまいがちで、どうしても新しい展開がしづらくなってしまうので、冒険的な作り方をするためにあえて新シリーズに挑戦しました。「ARMORED CORE」に関しては、メカものということでかなりイメージが違うように感じられるかもしれませんが、3Dという点では、弊社の色が表現できていると考えています

『キングスフィールド』を超える!? 3Dゲームの新たな境地

今や3D・RPGの代表作のひとつとなった「キングスフィールド」シリーズ。このソフトでPSに鮮烈なデビューを果たしたフロム・ソフトウェアから、革新的なゲームが2本登場するぞ！　かたやRPG、かたやACTと、一見関係なさそうに思える2つのソフトに共通するキーワードはズバリ“3Dポリゴン”。長年培ってきたポリゴン技術と、独特のゲームコンセプトの融合により、全く新しいエンターテイメントが創り上げられようとしているのだ。2本とも発売は来年だが、今からチェックしておいても損はないぞ！

◀「キングスフィールド」同様、すべてがリアルタイム進行。ダンジョンに隠された数々の謎を解き明かしていくのだ！

▶バッククォータービュー視点の3D・ACT。地形やトラップなど実にさまざまで、すべてポリゴンで表現されている。

はるか昔、大陸が多くの小国に割れて互いに争っていた頃、黒衣の12騎士を従え大陸全土を統一した王がいた。12人の黒騎士は人知をはるかに越えた力を持ち、王は輝く12の石と単眼をあしらった王冠を持っていた。だが、全能とまで言われた王の死後、12騎士はいずこかへと去り、国は再び割れた。その居城も信じられぬほどの早さで荒れ、そこには、石が無くなった単眼の王冠があるのみであったという。そして、大陸には荒れ果てた城と王冠にまつわる伝承が残された。

時は流れ、1人の男がふとしたことから古びた王冠を手に入れた。彼はそれが伝承に残る単眼の王冠であることを知り、失われた宝石を探すことを決意して、城跡に残る塔の地下深くへと降りていくのであった。

システム・チェック

HPなどの数値によるパラメーターや、戦闘中のアイテム投入などの非現実的状況を排除。さらに魔物たちにも知能を持たせ、対応次第で敵にも味方にもなるなど、現実世界の常識に即したシステムが採用される予定だ。

RPGはさらにリアルに進化

この『Shadow Tower（仮）』は、『Continental Saga（仮）』というシリーズの第1弾に当たり、統一された世界観の中で起こる局所的な1エピソードを表現したものらしい。ということは、次々と作品が発表される！　なんてこともあるかも……期待大だ。

◀怪しい扉。向こうには何が待ち受けているのか？

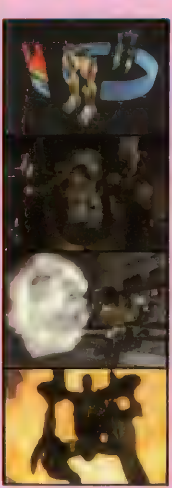
Shadow Tower

■RPG　■春予定　■¥5,800予定

ARMORED CORE アーマード・コア

■3D・ACT
■夏予定
■¥5,800予定

キミだけのメカが戦場を駆ける



パーツや装備、カラーリングを選び、オリジナルのエンブレムまでも機体に貼れる本格的なメカアセンブル。依頼された数々のミッションをこなしていく、スピーディーな3D・ACT。そのどちらの要素も満喫できるのが、この『ARMOREDCORE』なのだ。通信ケーブルを使って、オリジナルロボット同士で戦う「VSモード」も用意されているぞ。

◀パーツの組み合わせ数は100億（！）以上。本当のオリジナル機体が作れる！

◀発射のリアクションも武器ごとに表現。

©1997 FromSoftware,Inc.

日本人なら誰でも持ってる"日本硬貨"を使用した、独特のノリもグッドな新感覚の落ちモノPZGだ!

もうぢや

ジャンル	PZG
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	97年1月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

"両替"が生み出す新しい連鎖

この「もうぢや」で上から降ってくるのは、なんと1円玉から500円玉までの日本硬貨。これを1円玉なら5枚(→5円玉に)、50円玉なら2枚(→100円玉に)というように並べて"かためて"いき、最終的に1,000円札にすることで消すのだ。一見、複雑そうなルールだが、お金という使い慣れているものだけに、不思議と直感的に組んでいける。老若男女問わず、誰でも気軽にプレイできるぞ。さらに対戦モードならではのフィーチャーも用意されているから、大勢でワイワイやるのも楽しいかも。

▲登場するキャラクターたちの多彩なリアクション&ボイスも「もうぢや」の楽しみの1つだ。

◀あえなく敗退。金の"もうぢや"への道は、まだまだ遠く険しいのであった……。

▲要するに通常の両替の"逆"。硬貨をかためていくのだ。慣れてしまえば意外と簡単に連鎖も組めるぞ。そーれ、4連鎖っ!

▶個性的な猫たち(?)が行く手を阻む。そして、最後に待ち受けるモノとは!?

過去に発売されていた「チェイスH.Q.」シリーズのリメイクとも言える作品。過激な追跡劇、再び……

レイ・トレーサー

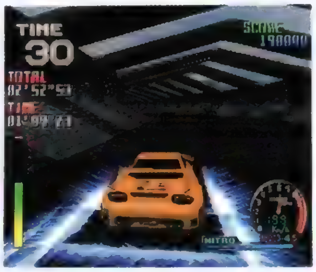
ジャンル	ドライブACT
メーカー	タイトー
発売日	'97年1月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン

邪魔者や障害物を蹴散らし爆走せよ!

▲レーザー砲などを容赦なく撃ってくるターゲットに対し、プレイヤーの攻撃手段は体当たりのみ。すごくハンデがあるようだけど、まさにコレこそが、プレイヤーを熱くさせるこのゲームの魅力なのだ。

◀視点切り替えもドライバー視点で、迫力も倍増だ!

▶超美麗CGによるカッコいいオープニングムービーも必見モノだぞ!



▶道なき道をひた走る。時には水上でホバークラフトと遭遇…なんてことも。

「レイ・トレーサー」の主な目的は、制限時間内にゴールインすることではなく、設定されたターゲットを破壊することにある。プレイヤーは近未来の暴走族ハンターとなり、性能の違う4台のマシンから1台を選び、ミッションを遂行するのだ。走行を妨害する敵車やパイロンを体当たりで破壊することもでき、ライン取りや危険回避の必要もない。"邪魔なら突っ込んでいく"というこのゲームならではの爽快感は、体験の価値アリだ。もちろんネジコン対応だぞ。

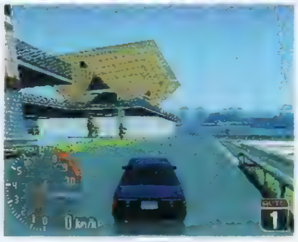
車雑誌9誌が協賛!! 細部まで凝ったリアルRCG

峠MAX 最速ドリフトマスター

ジャンル	RCG
メーカー	アトラス
発売日	未定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

"走り屋"憧れの峠を駆け抜ける爽快感!

実在の峠をモデルにしたコースや、コーナー出口を見ながらの視点によるリアルなドリフト走行、走り屋ゴコロを刺激する熱きストーリーモードなど、数々のフィーチャーで期待の高まるRCG『峠MAX』。残念ながら発売延期となってしまったが、グラフィックなどのグレードアップは、写真を見れば一目瞭然。続報を待つのだっ!



◀お!? この建物は…。背景グラフィックも格段に良くなってるぞ。

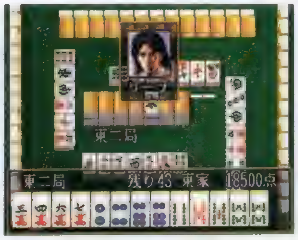
アニメチックなキャラクターもイカサマも一切なし! より実戦に近い対局が楽しめる本格派麻雀ソフトだ

ロジック麻雀 創龍

ジャンル	TBL
メーカー	日本一ソフトウェア
発売日	12月13日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

最強のオリジナル雀士を作成するのだ!

「創龍」最大の特徴は「キャラクターメイクモード」にある。これは思考パターンなどを設定し、好みの雀士を作りあげられる機能で、メモリーカードを使えば、友だちの作った雀士と対戦することも可能になるのだ。他にも麻雀劇画ばりのシブい展開が続く「ストーリーモード」や「フリー対局モード」などが用意されている。



◀シンプルな構成ながら、COMの思考速度は早く、そして強い…。

アーケードで人気の競馬ACTがPSに登場!

ステークスウィナー ～GⅠ完全制覇への道

ジャンル	SPG
メーカー	ザウルス
発売日	11月下旬予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

手綱とムチの使い分けが勝負のカギ

ボタン連打で馬を走らせ、GⅠ制覇を目指すアーケードの競馬ACT「ステークスウィナー」。先に移植されたネオジオCD版同様、PS版にもオリジナルの競走馬を育てることができる、「種付け生産・育成モード」が継承され、選べる繁殖牝馬、牡馬の種類もさらに豊富に! 育てた馬が勝手に走る、既存の競馬ソフトとはひと味違うぞ。

◀コーナーを抜けてラストの直線。一気にスパートをかけるべきか?

誘拐、破壊活動、正義の味方との闘い…特撮ヒーローモノの"悪の組織"にスポットを当てた異色SLG

秘密結社Q

ジャンル	SLG
メーカー	ライトスタッフ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	未定

「新東京」征服のため悪事の限りを尽くせ!

"秘密結社Q"……それは新東京征服を企む悪の組織である。その中の幹部の1人として、組織の運営(?)を行うのがプレイヤーの役目。征服の布石である作戦(強奪、破壊活動などの悪事)、お約束である怪人の作成、そして正義の味方との戦闘など、怪しい魅力が満載の悪人育成(笑)SLGなのだ。果たして、悪の栄える日は来るのか!?

◀怪人対ヒーローのお約束の戦闘。必殺技もガンガン飛び交うのだ。

©1995 FPS Original designed by FPS ©1996 ETONA/FWS Published by Virgin Interactive Entertainment(japan),Inc. ©TAITO CORP.1996 ©ATLUS/CAVE 1997
©1996 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. ©SAURUS 1995/1996 ©RIGHT STUFF

魔導都市エルピス

LOOK INFORMATION

最新3DRPG初公開!!

ヒミカ

ギルドに集う冒険者の一人。東方（エルセイム）出身の巫女で、17歳の魔導士。愛する故郷に「新たな力」を持ち帰るべく、魔導士としての修行に明け暮れている。フローレンス亭に集まる冒険者には珍しく、欠点らしきものの見当たらない優等生タイプ。

ギルドシステムや捕獲バトル、注目の新システムを満載し 冒

▲戦闘は、ＳＬＧのように戦術性の高いタクティカルバトルになる。

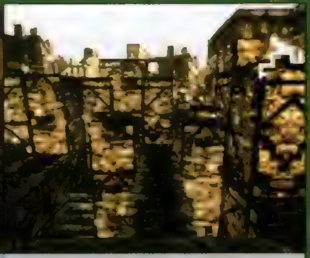
▲戦闘中にも、このような３Ｄポリゴンで描かれたムービーが流れるのだ。

バンプレストが放つ、最新オリジナル３ＤＲＰＧ!! 険

▲▼▶左と中央の２枚は、ダンジョン内で出会ったキャラとの会話シーン（左の写真の後には、戦闘に入ってしまうぞ）。右の写真は戦闘中に魔法を使用したときのエフェクト画面だ。これらのシーンの演出にも期待したいところだ。

６人の冒険者たちとともに、小ギルド「フローレンス亭」を 者

▲ダンジョン内は、臨場感のある３Ｄ視点＋フルポリゴンで描かれるのだ。



▲これはどこかの古城だろうか。屋外もダンジョン内同様３Ｄ視点で進むらしい。

世界一の大ギルドに発展させられるだろうか!? へ

完全３Ｄポリゴンに様々な新システムがキラリと光る野心作

「新スーパーロボット大戦」や「同級生２」など、多くの期待作を抱えるバンプレストが、突如発表したＰＳオリジナルの３Ｄポリゴン ＲＰＧ。それがこの「魔導都市エルピス」だ。プレイヤーの基本的な目的は、リオという19歳の少女が経営する小ギルド「フローレンス亭」を発展させること。そのために、フローレンス亭に集まってくる個性豊かな６人の冒険者たちを使って、情報収集～ダンジョン探索を行うのだ。また、ダンジョンの謎を解き明かすうちに新たな目的地が見つかったり、ギルドの経営状態や発展の度合いによってストーリーが異なるなど、マルチな展開が楽しめる、かなり自由度の高いシステムが採用されているらしい。このようにゲームの基本システムに関してはまだ明かされていない部分も多いのだが、他にも、ダンジョンで出会ったモンスターを捕獲して闘技場で闘わせる「捕獲バトル」（モンスターの捕獲自体はゲーム開始直後のプレイヤーの目的でもある）や、戦闘中にＨＰが３以下になってしまったキャラクターが操作不能になり、防御力を失いながらも狂戦士化して敵味方の区別なくクリティカルヒットを乱発する「バーサークモード」などの、細かいながらも斬新なシステムも用意されている。システム面では、かなり野心的なＲＰＧになりそうだぞ!!

魔導都市エルピス	■バンプレスト ■97年春予定 ■¥5,800

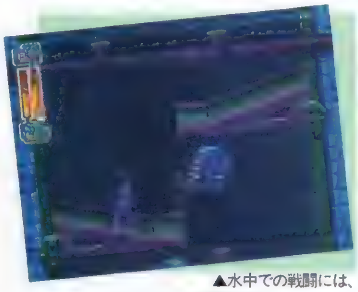
©BANPRESTO 1996

オリジナルロックマンが作れる新システムに注目! **ロックマン8 メタル ヒーローズ**	ジャンル	ACT
	メーカー	カプコン
	発売日	12月17日
	価格	¥5,800
	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

オリジナルロックマンが活躍!

▼オープニングステージのボス。今回もこれまでと同様、ユニークなボスキャラがたくさん登場するぞ。

▲特殊武器での攻撃など、前作までのアクションも、もちろん楽しめるぞ。



▲水中での戦闘には、ちょっとしたコツが必要なのだ。

人気シリーズ「ロックマン」の新作がPSに登場する。今回の「8」では、水中を泳いだり、スノーボードに乗ったりと、これまで以上にすごいアクションを楽しむことができるぞ。もちろん、特殊武器での攻撃や、ジャンプ、スライディングといった前作までのアクションも健在だ。ステージ内から「ネジ」を探し出してライト博士に渡し、パワーパーツを作ってもらうことによってオリジナルのロックマンを作れるという新システムにも注目！

これぞまさに「カー・アクションゲーム」! **RUNABOUT ランナバウト**	ジャンル	RCG
	メーカー	やのまんゲームズ
	発売日	97年春予定
	価格	¥5,800
	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) ネジコン

ミッションクリア型のRCG

メガドライブの秀作アクションRPG『ランドストーカー』などを手がけたプログラマーの内藤寛氏がついにPSで新作を発表したぞ。しかも、これまで氏が手がけてきたRPGではなく、RCG！「ん？」と疑問を覚えた人も多いかもしれないけど、実は内藤氏は業界ではちょっと知られた「走り屋」なのだ。その経験（趣味？）を生かした、実車さながらの迫力あるレースシーンが楽しめるハズだぞ。もちろんそれだけではなく、RCGとは思えないほどしっかりしたストーリー設定によってミッションクリア型というスタイルを採用するなど、この作品ならではのゲームシステムもバッチリ用意されているのだ。

▲ホテルのロビーに突っ込むマシン！ 実はこれも、立派なショートカットなのだ!?

◀乗用車だけでなく、さまざまな特殊車輌も登場するらしい。

▶右上に見えるのは話題のカーナビシステム。実車感覚です。

▶門を突き破って、別荘風の建物の敷地内へ。ちょっと過激？

F1チームのオーナー気分が味わえるSLG **F1チーム運営シミュレーション F1 GRAND PRIX 1996**	ジャンル	SLG
	メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
	発売日	97年1月予定
	価格	¥6,800
	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

自分のチームをグランプリ優勝に導け!

この「F1～」は、F1チームを運営するという、新しいタイプのSLGだ。プレイヤーは新鋭のF1チームのオーナーとなり、マシン設計やスポンサー、エンジン、ドライバー等、さまざまな契約交渉を行いつつ、全16戦のグランプリに挑んでいく。純粋なSLGでRCGの要素はないのだが、F1が好きな人なら絶対に楽しめるはずだ。

◀マシンのチューニングも、かなり細かく設定することが可能だ。

競馬、競輪、競艇、パチスロの4種類が楽しめるソフト **一発逆転 ～ギャンブルキング伝説～**	ジャンル	SLG
	メーカー	プランニングオフィスワダ
	発売日	97年1月予定
	価格	¥5,800
	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)

4種類のギャンブルが楽しめるのだ

「一発逆転」は、競馬、競輪、競艇、パチスロの4種類のギャンブルが楽しめる贅沢なソフト。使われているデータは、すべて実在の馬、選手、機種をモチーフにしたものだ。ソフトには、純粋にギャンブルだけを楽しめる「フリープレイモード」のほか、恋愛SLGの要素が盛り込まれた「ストーリーモード」も用意されているぞ。

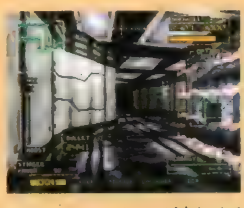
◀「ストーリーモード」では、恋愛SLGの要素も楽しめるのだ。

NOW ON SALE

本誌から誕生したキャラ メアリーに会えるぞ!

11月8日～11月21日

次の号が発売されるまでの間にリリースされるソフトを紹介するこのコーナー。まず、11月8日に発売されるのは、名作AVGの続編「アローン・イン・ザ・ダーク2」、レミングを誘導するPZG「3D Lemmings」、近未来のサーキットが舞台のRCG「WIPEOUT XL」、各国のチームが登場する「オリンピックサッカー」、アメフトを題材にした「TECMO SUPER BOWL」、心理診断ソフトの「それいけ×ココロジー」、かつての名作がそろっている「ナムコミュージアムVOL.4」の7本。そして、11月15日にも、さまざまな時代を舞台にしたACT「タイム コマンドー」、SF的な設定の3D・STG「BELTLOGGER9」、カーチェイス・バトルが楽しめるACT「Twisted Metal」、落ちモノPZGの代表作ともいえる「ぷよぷよ通 決定盤」、リアルな設定がウリのボクシングゲーム「拳聖」、美少女が活躍するSLG「はるかぜ戦隊Vフォース」、"モンスターチェス"という感じのSLG「怪獣戦記」の7本が発売される。注目ソフトは、やはり「BELTLOGGER9」だろう。本誌で行ったキャラクターデザイン募集企画で採用されたキャラ、メアリーも大活躍するぞ。



◀壮大なストーリーの「BELTLOGGER9」。

▶妖精やゾンビなどが活躍するSLG「怪獣戦記」。

総本数	14本
総購入価格	81,700円

©CAPCOM CO.,LTD.©1996 YANOMAN GAMES ©1996 CLIMAX ©1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT. Licenced by FOCA to Fuji Television. ©1997 Planning Office WADA
©1996 ㈱プロデュース ©GENKI 1996

NEXT WAVE
ネクストウェイヴ?

盾でも殺陣でもない、ゴールに向かって縦にひた走る、そんな姿勢。

今回のピックアップソフト

COOL BOARDERS vs 里見の謎

今回のお題は「縦」。上から下へ、下から上へ……元来、人間の目には縦に展開する事象のほうが気持ち良く映るのだ。無意味に歩き回ったり寄り道するのも楽しいけれど、たまには、勢いのまま「縦」にオチていくのもいいかもしれない。

縦 まっすぐに滑り降りていく快感を味わおう!

その1

COOL BOARDERS

クールボーダーズ

白銀の急斜面を「縦」に滑り降りる爽快感!

■ウエップシステム
■SPG
■8月30日(発売中)
■¥5,800

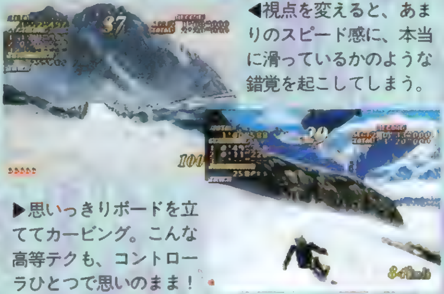
一流ボーダーを目指して雪原を滑り、そして飛べ

今やウィンタースポーツの花形で、男女問わず大人気のスノーボード。その魅力を余すところなくバーチャルに体験できるのが、この「COOL～」だ。感覚的に操れる簡単操作と、PSならではのリアルな映像&スピード感あふれる演出で、キミの部屋がゲレンデに早変わり!

思いどおりに滑る爽快感

◀コースと板、ウェアを選んだら、何はともあれ「Here We Go!」だ。

▶実際に体験できないようなコースを楽しめるのもゲームならでは。



◀視点を変えると、あまりのスピード感に、本当に滑っているかのような錯覚を起こしてしまう。

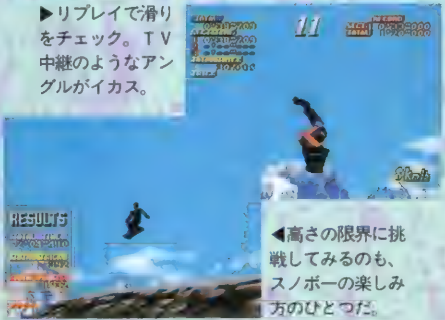
▶思いっきりボードを立ててカービング。こんな高等テクも、コントローラひとつで思いのまま!

初心者がいきなりまともに滑る、なんてのは実際にはありえない話。でも、これはゲーム。転んでも痛くないし(けっこう重要だよね)、冷たくもない。少し練習するだけで、雪原の上を思いどおりに駆けることは造作もないのだ。ソフトさえ買ってしまえば、ボードやウェアもチョイスできてしまうというのもうれしい。

自由に飛ぶ爽快感

◀比較的平らな雪面でスピードに乗って、まずはジャンプ。少し高さが足りないが、大丈夫……かな?

◀体重を移動させ、身体をひねる……何とかポーズは取ってみたが、着地場所が悪い!?



▶リプレイで滑りをチェック。TV中継のようなアングルがイカス。

◀高さの限界に挑戦してみるのも、スノボーの楽しみ方のひとつだ。

チェックポイントごとに設けられたジャンプ台から飛んだ時にポーズを決める「トリック」。大きく身体をひねったり、時には逆さになったり……そんなことも、このソフトだったら簡単にできてしまう。DJやギャラリーの歓声も聞けるし、この爽快感はヤミツキになるぞ!

©1996 UEP SYSTEMS ALL RIGHTS RESERVED ©1996 Sound Technology Japan Inc.

縦 マップの展開は基本的に縦方向。道に迷わないのだ。

その2

里見の謎

RPGの常識を打ち破る数々のシカケ

■サンテックジャパン
■RPG
■12月20日
■¥5,800

ただ広いだけの無意味なマップはもういらない!

「次は○○の街に行って……あれ？　○○ってどこだっけ？」。RPGをプレイしているときにこんな経験をしたことは、誰にでもあるだろう。また、シナリオはいいのに操作性がイマイチだったり、戦闘がやたら長くてうざったい、なんてのもよくある話だ。これから紹介する「里見の謎」は、そういったストレスを解消すべく、ユーザーの立場に立った革新的なシステムをいくつも搭載した意欲作。良い意味でのアマチュアリズムが感じられ、親近感のわく作りになっている。それでは、ユーザー本位のさまざまなシカケを、順に説明していくことにしよう。

斬新なシステム

◀目的地がわからずにウロウロすることはない。上に向かって進めばいいのだ。

▶横方向への展開もあって、移動するとアイテムがあったりする。

下から上への移動……この単純明快な道筋が、プレイヤーにストーリーを楽しむ余裕を持たせる。そして、縦のマップを基本にしつつ横にも広がりを持たせる。これが、「里見の謎」の根幹「プログレッシブ・マップ・リンク・システム」だ。

快適な戦闘

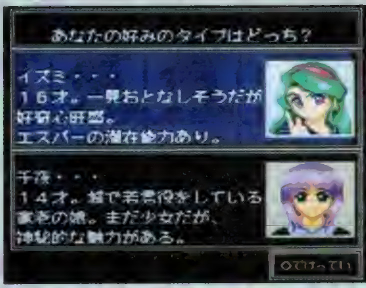
◀敵が登場するときのCDアクセス時間も革命的！　1秒未満でロード完了だ！

▶「なりわい」とは称号みたいなもの。「レベル○○」よりなじみやすいね。

▲攻撃する相手を選んだら、対応するボタンをポンッと押すだけの簡潔さ。レスポンスの良さが気持ちいいぞ！

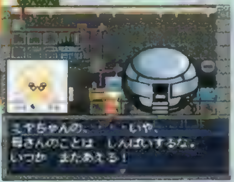
戦闘のたびに、いちいちコマンドを選択……。これでは、「プログレッシブ～」のシステムの素晴らしさも半減してしまう。「里見の謎」では、戦闘時のわずらわしい操作を解消するため、敵の位置に対応したボタンを押すことによってダイレクトに攻撃できる、「ダイレクト・コマンド・バトル・システム」を採用している。

魅力的なストーリー

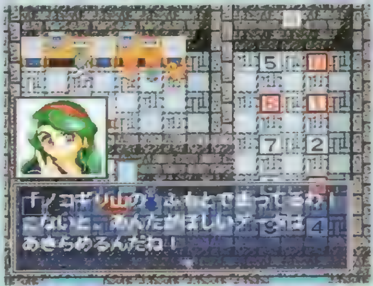


◀ゲーム開始時のヒロイン選択画面。主人公は、冒険の途中、ヒロインとさまざまな形で出会うことになる。

◀ある日、母親が謎の言葉を残して失踪。主人公の旅は、ここから始まるのだ。



▶どうやら博士は母親の行方を知っているようだが……なぜ秘密に……？



▶仲間との出会いも重要なイベントのひとつ。意外な人物がキミの誘いを待っているかも知れないぞ。

「単純＝いいかげん」なのか。答は、「NO」だ。「里見の謎」における数々のシステムの簡素化は、すべて、ストーリーの奥深さを感じさせるためのお膳立てにすぎない。「オイシイ部分だけを抜き出したRPG」。「里見の謎」というソフトを一言で説明しようとすれば、こうなる。

「縦」が啓示するもの

「縦」というキーワードで取り上げた今回の2本のソフト。もちろん、縦スクロールという共通点もあるわけだが、実は、もう1つの共通点があるのだ。それは、これらのソフトを開発したウエップシステムとサンテックジャパンが、どちらもこの業界に新規参入であるということ。ある種自分たちのスタイルが固まってしまった既存のソフトハウスにはできないような、新しいコンセプトの2つのゲーム……意欲的な試みのもと、たどりついた結果が「縦」だったということだろうか。そして、どちらのソフトも成功しているのは確かだ。これに刺激されて、他のメーカーでも新機軸のゲームが開発されることを期待しつつ、今回の「NEXT WAVE？」は終了。

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 10月7日～10月20日

4ランキングとも、すべて1位は変わらず！4強の牙城を突き崩すようなソフトは、はたしていつ登場するのだろうか？

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名(下段メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	1	女神異聞録ペルソナ アトラス/9月20日/RPG/19653
2	—	フィッシュアイズ [illegible]/10月10日/SPG/14567
3	3	サイキックフォース タイトー/10月4日/対戦ACT/9657
4	5	アークザラッド SCE/7月12日(BEST)/RPG/9595
5	8	スマッシュコート ナムコ/9月6日/SPG/7547
6	—	ヒロインドリーム [illegible]/10月10日/SLG/5869
7	4	伝説のオウガバトル アートディンク/9月27日/SLG/5266
8	12	ギャロップレーサー テクモ/9月27日/SPG/4423
9	13	バイオハザード カプコン/3月22日/AVG/4295
10	9	ワールドスタジアムEX ナムコ/7月26日/SPG/3614
11	7	ポポロクロイス物語 SCE/7月12日/RPG/3611
12	6	ストリートファイターZERO 2 カプコン/8月9日/対戦ACT/3472
13	10	COOL BOARDERS ウェップシステム/8月30日/SPG/3336
14	14	ウイニングポスト2　プログラム'96 光栄/10月4日/SLG/3160
15	—	キングオブパーラー [illegible]/10月18日/SLG/2950
16	—	結婚 [illegible]プロダクション/10月10日/SLG/2865
17	—	Fightingillusion K－1グランプリ [illegible]/8月[illegible]日/SPG/2581
18	15	アイルトン・セナ　カートデュエル ギャップス/9月13日/RCG/2116
19	16	バーチャルプロレスリング アスミック/9月13日/SPG/2110
20	—	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ/9月27日/PZG/1661

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名(下段メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	1	ファイナルファンタジーVII スクウェア/1月31日/RPG/7230
2	2	新スーパーロボット大戦 バンプレスト/12月13日/S・RPG/3756
3	5	アークザラッドII SCE/11月1日/RPG/3474
4	3	エターナルメロディ メディアワークス/11月22日/SLG/3322
5	8	はるかぜ戦隊Vフォース ビング/11月15日/SLG/3192
6	7	同級生2 バンプレスト/1月予定/AVG/2888
7	10	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE/冬予定/SLG/2171
8	6	レイジレーサー ナムコ/12月3日/RCG/1954
9	—	テイルズ・オブ・デスティニー ナムコ/97年予定/RPG/1802
10	—	マクロス DIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル/冬予定/STG/1737
11	4	バイオハザード2 カプコン/3月予定/AVG/1585
12	11	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア/春予定/S・RPG/1455
13	9	サガ　フロンティア スクウェア/3月予定/RPG/1368
14	15	BASTARD!!－虚ろなる神々の器－ 集英社・セタBASTARD!!製作委員会/12月予定/RPG/1238
15	—	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発!ドロンボー バンプレスト/11月[illegible]/STG/1066
16	—	タクティクスオウガ アートディンク/未定/SLG/1020
17	—	ドラゴンナイト4 バンプレスト/12月予定/SLG/934
18	—	ぷよぷよ通　決定盤 コンパイル/11月15日/PZG/868
19	17	NOëL 2(仮) パイオニアLDC/未定/???/716
20	12	ソウルエッジ ナムコ/12月20日/対戦ACT/586

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名(下段メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	1	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ/95年10月13日/SLG/4230
2	3	女神異聞録ペルソナ アトラス/9月20日/RPG/2963
3	2	バイオハザード カプコン/3月22日/AVG/2469
4	5	鉄拳2 ナムコ/3月29日/対戦ACT/2080
5	6	NOëL(ノエル) パイオニアLDC/7月26日/ETC/1366
6	4	ストリートファイターZERO 2 カプコン/8月9日/対戦ACT/1267
7	7	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト/1月26日/S・RPG/1202
8	11	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ/9月27日/PZG/1152
9	12	幻想水滸伝 コナミ/95年12月15日/RPG/1119
10	16	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス/95年12月29日/SLG/1086
11	—	サイキックフォース タイトー/[illegible]/対戦ACT/1020
12	10	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ コナミ/4月26日/ETC/988
13	13	ポポロクロイス物語 SCE/7月12日/RPG/872
14	9	リッジレーサー　レボリューション ナムコ/95年12月3日/RCG/823
15	8	アークザラッド SCE/95年6月30日/S・RPG/790
16	—	ヒロインドリーム [illegible]/10月10日/SLG/724
17	—	あすか120%スペシャル　BURNING Fest. ファミリーソフト/3月22日/対戦ACT/642
18	14	ポリスノーツ コナミ/1月19日/AVG/444
19	15	スマッシュコート ナムコ/9月6日/SPG/379
20	—	天地無用!登校無用 エクシングエンタテイメント/9月13日/RPG/280

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	1	ドラゴンクエストシリーズ	11	—	女神天国
2	3	サクラ大戦	12	5	聖剣伝説シリーズ
3	2	スレイヤーズ	13	6	ファイアーエムブレムシリーズ
4	7	魔装機神	14	20	天外魔境シリーズ
5	4	下級生	15	12	ラングリッサーシリーズ
6	8	新世紀エヴァンゲリオン	16	19	バーチャファイター3
7	9	X-MEN VS STREET FIGHTER	17	16	レイブレーサー
8	11	ブルーブレイカー	18	10	ワンダープロジェクトJシリーズ
9	15	QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡	19	13	ダンジョンズ&ドラゴンズ2
10	18	電脳戦機バーチャロン	20	17	ストリートファイターEX

ランキング・チェック!!

毎回のように上位が入れ替わっていた移植希望ランキングさえも、今回は前回同様ドラゴンクエストシリーズが第1位に輝き、気がつけば4ランキングとも、第1位は前回と同じ顔ぶれになった。クドイ書き方をしてしまったが、このことがPSの安定を示すことなのか、それとも今回偶然にそうなっただけなのか、ちょっと不気味な感じがして気になるところではある。さて売り上げランキングの注目ソフトとして、今回は『ヒロインドリーム』を挙げておきたい。発売前の知名度は決して高いとは言えなかったにもかかわらず、初登場第6位は十分成功といえる結果だろう。本誌では早くからこのソフトの「単なる美少女ゲームに終わらないシステム的なおもしろさ」に注目し、何度も記事を作ってきた。それがユーザーのみなさんに評価されたような気がして、なんとなく嬉しい気持ちがする（もちろん、それを一番喜んでいるのはマップジャパンのスタッフだろうが）。今後も、本誌ではそういった良作ソフトをどんどん紹介していきたいし、そのソフトが高く評価されるという結果を、このランキングステーションで確認していきたい。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 特別編

はぁ〜い。今回の移植化計画は、なんと『プリクラ』こと『プリント倶楽部』でぇ〜す。けっこうムチャな移植化計画ですな。ええ、だから特別編。よしとしましょう。よし（自己完結）。

緊急企画 はたして『プリント倶楽部』はPS化できるのか？

現在、巷で人気爆発中の『プリクラ』こと『プリント倶楽部』は、手軽にその場で撮った写真をシールにできる、ナウなヤングにバカウケでグーのおっしゃれーなアイテムなのです（死語のみで構成）。今では名刺代わりに自分を撮ったシールと友だちのシールを交換したり、ホルダーにシールを入れて持ち歩いたりと、用途はさまざま。今や、携帯電話、ルーズソックスと共に『プリクラ』のシールは「女子高生、三種の神器」の１つに数えられています（仮）。それはいいとして、新しいバージョンがお店に登場すると（右の『「プリクラ」マメ知識』参照）、とたんに行列ができてしまう『プリクラ』をほっておくワケにはいきません。ここはＰＳで、ズバッと本物を遊べるようにしてもらいませんと！　いやいや『大作戦』じゃなく（笑）。

▲どーですかっ、お客さ〜んっ！　いやはや、すごい数のワク。しかもここにあるのは、ほとんどレア物ですぜっ。うらやましいでしょ？

『プリクラ』マメ知識

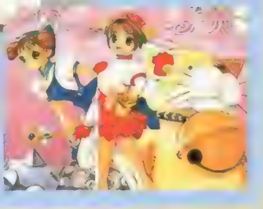
実は『プリクラ』には、さまざまなオリジナルバージョンがあります。いったい普通の『プリクラ』とどこが違うのかというと、写真の周りに入る「ワク」が違うのです。例えば「チョコボール」のキャラクター、キョロちゃんのワクが入る「森永キョロちゃん」バージョンや、キティちゃんのワクが入る「サンリオハローキティ」バージョン、はたまたキオスクで買える商品がワクになった「キオスク」バージョンまでも存在します。もちろん、普通のバージョンでも季節ごとにワクが変わるという芸の細かさを見せていますが、やはりオリジナルは強い！　前述の「森永キョロちゃん」バージョンが置いてある東京・原宿にある竹下通りのお店などは、２時間待ちは当たり前だとか！　いやはや、シールを作るためだけに２時間待つとは、すごいパワーですな。…って、なんかネームがオヤジくさいです。やーい、オヤジィ。

◀『プリクラ』関連グッズの一つであるホルダー。中にシールを入れて持ち歩けます。

正しいシール講座

『プリクラ』といえば、『プリント倶楽部』の略だけだと思っているアナタ！　ちょいと甘いです。『プリンセスクララ大作戦』だって、略せば『プリクラ大作戦』……って、サターンのゲームなうえにメーカーの受け売りです。これって。ごめんなさい。それはともかく『プリクラ』では、どんな写真を撮ってもいいのです。恋人同士の記念写真にするもよし、恥ずかしい写真でも可（笑）。でも、つかまらない程度の節度ある行動が大切です。そこは注意（笑）。

▲最近、あちこちで見かけますよねぇ。この筐体をすごい人気！



▶おっと、こちらはサターンの『プリクラ大作戦』でした。

PSで『プリクラ』を遊ぶには？

もちろんPS本体とソフトだけでは、『プリクラ』はそのまま遊べません。それでは、ほかになにが必要なのでしょうか。ここでは、それら必要なアイテムを挙げていきましょう。

『プリクラ』をPSで遊ぶためには、PS本体とソフトのほかに必要なものが出てきます。大きなもの（周辺ハード関係）では、以下の２つです。

その①：デジタルカメラ

ワクつきの写真をシールにするのですから、当然カメラと写真を取り込むスキャナーが必要になってきます。ですが、これはデジタルカメラ１台でことが足りるハズ。それにデジタルカメラはライバル機のサターンで発売するみたいですし……まぁ、サターンのはインターネット用みたいですけどね。ここはPSもデジタルカメラ出しませんと。それも『プリクラ』のためだけに（笑）。なんか男らしいじゃないですか。…気のせいですか？　それはともかく、デジタルカメラという汎用性の高い周辺機器が増えればPSに新しい可能性が増える……と思うんですけどねぇ。

その②：カラープリンター

取り込んだ写真をシールにして出力するためにはカラープリンターが必要です。画質にこだわったり、連続して出力するようなプリンターでなければ、そんなに高い値段にはならないハズ。なんてったって、32ビットCPUのPSが￥19,800で買える時代ですから（これはこれでムリしてますけど）。ムリしてでも安く販売すれば、かなりイケるとは思うんですけど。どんなもんでしょう？

この２つの周辺ハードがあれば、あとはいろいろなバージョンのソフトを発売してもらうだけです。実際のところ、実現不可能な話ではないと思うんですけど……。

ハード的に可能か？

ハード的にPSで『プリクラ』の実現が可能なのか、SCEの人に聞いてみました。

SCE

「実現できるかどうかはともかく、PSで『プリクラ』ができるような周辺機器の発売予定は、今のところまったくありません。しかし、SONYの製品『プリンパ』でまったく同じことができますよ」
（SCE／佐伯氏の回答）

そうですかぁ……予想してはいましたが、こうキッパリいわれますとかえってスッキリしますな（笑）。それに、しっかりSONYのカラープリンター『プリンパ』の宣伝までされてしまいました。今回は移植化担当の完敗です（笑）。次はこうはいきませんぞ……って、勝ち負けの問題じゃないですね。すみません。

移植の可能性は？

ハードの問題はクリアしたと仮定して、ソフトを移植する可能性があるかを聞いてみました。

アトラス

「え、移植の可能性ですか？　あっはっは（笑）。まぁ、そういえば『プリクラ』のプリンターって、ソニー製ですしねぇ。あっはっは。そうですねぇ、でも現段階ではかなり難しいと思いますよ。サターンの『プリクラ大作戦』を買ってください……じゃダメですよねぇ？　あっはっは」
（アトラス株式会社／販売部・佐々木さんの回答）

うーん、残念な答えが帰ってきましたが、それにしても明るい女性です。佐々木さん。その明るさでPS化を推進してもらえません？　なんか、そのままスイスイって決まっちゃいそうなんですが……あっはっは。

ハガキをください

あろは〜❤　移植化担当よん。やっぱ『プリクラ』といえば女子高生だしぃ（偏見）。というわけで、今回もコギャルだぞみたいな〜。これって超偏見みたいな〜。えーい、みたいなみたいな、うるさいっ……と、ツッコミを入れつつ、今回もハガキを募集。当コーナーでは同一ソフトの移植希望が多数（1,000枚単位）集まったら、担当が直接メーカーに持っていきます。つまりはアナタのハガキで移植が決まるかもしれないというワケです。だからハガキ。ね？　イラストハガキはＰ.112からの４色奴隷をご覧ください。

PSから一般情報までの早耳ニュースページ ［Vol.34］

電撃NewsStation

新製品
ステアリング型アナログコントローラ"コックピット"

RCGやフライトSLGに最適！ フットペダルもついたステアリング型コントローラ、ついに登場!!

ステアリングとフットペダルの2台1組！

▶これさえあれば気分はもうアーケード!! この写真を見て、ワクワクしはじめてきた人は絶対"買い"だ。発売元：(株)オプテック

RCGやフライトSLGが臨場感たっぷりに楽しめるステアリング型アナログコントローラ「コックピット」が、12月6日に発売される！ アナログ入力のフットペダルを足もとに置いて、アクセル＆ブレーキとして使用できるのが最大の特長だ。ステアリング部分は飛行機の操縦桿のように前後へも可動するし、配置されているボタンは標準コントローラとしての機能も装備。PSソフトのほぼ全タイトルに対応していて、¥5,980(税別)とはお買い得だ！

▲話題の「レイジレーサー」にもバッチリ対応。リアルな操縦感覚はまさにコックピットだ!!

CD-ROM
攻殻機動隊

ファン待望！ 未公開資料満載のデータ集！

来春のPS版発売にも注目の集まる大ヒット劇場用アニメ『攻殻機動隊－GHOST IN THE SHELL－』のパソコン用CD-ROMの発売が決定!!

タイトルは「MAKING OF GHOST IN THE SHELL」。映画本編のハイライトシーンや各種設定資料、メイキング素材、描き下ろしセル画など、見逃せない要素が満載。まさにファン待望の究極データベースなのだ。パソコンを持ってる幸せなキミは、PS版をプレイする前にコイツでバッチリ予習しようぜ！ 12月18日発売予定だ。 ◎対応機種：Windows95、Macintosh(ハイブリッド版)／予価：¥4,800(税別)／発売元：講談社

▶海外でも劇場公開され、アメリカではビデオセールスでビルボード1位を獲得したほどの世界的大ヒット作。今回のCD-ROM同様、ますますPS版の発売が待ち遠しいよね。

新製品
アナログコントローラ

PS専用新型コントローラ 斬新機能も搭載なのだ!!

「PSエキスポ」(11月2～4日、千葉･幕張メッセ)でSCEがユニークな新型コントローラを緊急発表したぞ！ その名もズバリ「アナログコントローラ」……ズバリすぎるネーミングからわかる通り、この新型コントローラは、既に発売されているアナログジョイスティックと同等の機能を、標準のコントローラよりわずかに大きい程度というコンパクトサイズで実現してくれるものなのだ。アナログジョイスティックとの互換性が保たれているので、対応ソフトはそのまま快適なアナログ操作で楽しむことができるぞ。さらに、オリジナル機能としてバイブレーション機能が搭載されている。コントローラを通して振動が伝わってくる？ 対応ソフトの登場に期待したいね。

◀残念ながら発売日、価格ともに現在未定。対応ソフト第1弾は指圧ソフトというウワサはまだ無い

電撃 News Station －トピックス－ TOPICS

●プレイステーション新モデル、11月15日より発売！
SCEはプレイステーション本体の大量生産促進のため、従来モデルの部品をより高集積化した国内用新モデル「SCPH－5500」(コントローラ1個、新AVケーブル、電源ケーブル付き)を、標準価格¥19,800(税抜)で11月15日より発売していくことになった。また、メモリーカード3本パックの「SCPH-1170」も、標準価格¥4,000(税抜)で同時発売される。すでにPSを持ってる人には、こちらの方が魅力かな。

●プレイステーションが全世界出荷累計900万台を達成！
各地域の生産出荷累計は、日本が400万台、北アメリカ280万台、ヨーロッパ220万台(10月31日時点)。もはやゲーム機の世界的代名詞だ。次なる目標はもち「いくぜ、1,000万台!!」。

●プレイステーションが12月よりアジア各国にも進出！
SCEは12月、香港、シンガポールなど4つの地域での販売を皮切りに、PSのアジア進出を開始する。将来、アジア生まれのソフトが日本で遊べるようになったら…最高だね！

V-Tennis 2

キャンペーン『V-Tennis 2』を買うとテニスグッズが当たる！

ＳＰＧファン注目のトンキンハウスの３Ｄテニスゲーム『V-Tennis 2』が、11月29日に発売を決定。これを記念して「princeテニスグッズスペシャルキャンペーン」が実施されることになった。プロテニスプレイヤーのマイケル・チャン選手仕様のラケット「マイケルチャングラファイト」をはじめ、人気テニスメーカー〝prince〟のシューズ、バッグ、Ｔシャツなどが抽選で当たるのだ。

▲コレが「マイケルチャングラファイト」。ほかにも、ゲーム内に看板広告として登場する〝prince〟のシューズ、バッグなどが用意されているぞ！　ぜひ応募しよう。

▶応募はソフトに同梱されるアンケートハガキで。ハズレても2次抽選でテレカが当たるかも？（しめ切り：97年1月5日消印有効）

すらいムしよう！

プレゼント めざせスライムブリーダー！話題のソフトをプレゼント!!

スライムを育てていくという、新しいタイプの育成ＳＬＧ『すらいムしよう！』の発売（10月４日）を記念して、抽選でＤＰＳ読者３名に、このソフトがプレゼントされるぞ。希望者は、官製ハガキに①住所、②電話番号、③氏名、④年齢、⑤職業、⑥雑誌名（電撃PlayStationと書いてね）、⑦お気に入りのゲームソフト名を明記して、次のあて先まで応募しよう。〒100 東京都千代田区有楽町2-2-1 ラクチョウビル （株）大手広告通信社「すらいムしよう！」プレゼント係。しめ切りは、11月30日消印有効だ。

◀▲噂の「変態ゲーム」（？）をゲットするチャンス！　なんとキャラクターデザインは、左ページの「攻殻機動隊」などでもおなじみの、あの士郎正宗先生なのだ。（発売元：東北新社）

バーチャルウォーズ2

映画 インターネット上で展開する熾烈な闘い！

バーチャルリアリティ研究の人体実験によって、ケタ外れの知識と超能力を身につけた青年が、インターネットを使って人類を支配するという邪悪な野望を抱いた!!　超リアルなＣＧの連続で贈る、究極のサイバーアクションムービー「バーチャルウォーズ２」が、いよいよ日本公開される。今、注目のインターネットが題材ということで、ゲームファンにとっても非常に興味深い内容だ。キミも主人公と悪夢の仮想現実へトリップしてみない？

◎'96年アメリカ映画／監督：ファラッド・マン／主演：パトリック・バージン／配給：日本ヘラルド映画／11月16日（土）より、東劇ほか松竹・東急系にてロードショー！

同級生２・ウェディングピーチ・宝魔ハンターライム

OVA 12月末発売のこの３本で今年はカワイく年越し？

ＰＳファンも注目する美少女タイトルのＯＶＡが今年末、一挙に３本も発売されるぞ！　どれもＰＳ版発売直後、または発売直前といった、今ノッている作品ばかりだ。３本とも、ビデオとＬＤは同時発売で同額。楽しい年末へ向けて、お小遣いを貯めておこーね♥

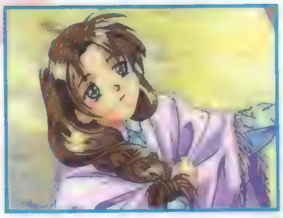
期待の美少女アニメ３作品！

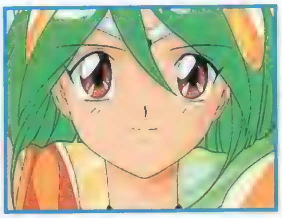
同級生２

第４章 秋・枯れ葉の季節に…

ついにキャラ人気ナンバー１の杉本桜子（ＣＶ：今井由香）が登場。木漏れ日の中のＨシーンは感動モノ（？）なのだ!!

◎発売：12月24日／価格：￥6,800（税込）／発売元：ピンクパイナップル





ウェディングピーチDX

第１話 海へ行っても戦うわ

ＴＶシリーズの続編。気になる４人のコスチュームも格段にパワーアップし、主題歌もFURIL'待望の新曲だぞ。必見!!

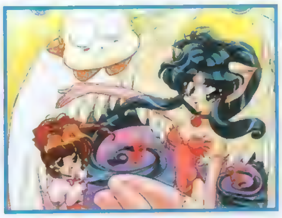
◎発売：12月24日／価格：￥5,800（税込）／販売元：ＫＳＳ

宝魔ハンターライム

②妖怪がまくっち 悪い事を探せ！

待望の第２弾は、なんと禁断の花園・女子高の更衣室が舞台♥　Ｈ度もギャグセンスも200％アップした超期待の１本！

◎発売：12月21日／価格：￥5,800（税込）／販売元：アスミック



▶▶▶POWERチェック!!

話題の「ネットやろうぜ」これからの展開に注目だ！

今年５月から開始されたSCEの実験プロジェクト「ネットやろうぜ」は、今後さまざまな展開を見せていくことになりそうだ。ゲーム専門学校や大学などに向けた専用プログラムをはじめ、作品コンテスト、グラフィックツールの無料配布、PC98シリーズへの対応、運営フォーラムの増設、会員ホームページの増設……などなど。会員により良い開発環境を提供すべく、また、新たな会員を開拓すべく、SCEとしても徹底的にサービスを充実させていくかまえだ。将来、ゲーム開発者をめざすそこのキミ、入会に関して一度じっくり考えてみてはどう？

▶「ネットやろうぜ」入会に関する問い合わせ、または質問は［ny-info@scei.co.jp］か、TEL.03-3475-1711（ＳＣＥネットワーク企画室）まで。

※「電撃NewsStation」では読者の皆さんからのご意見、ご感想をお待ちしております。官製ハガキに、①住所、②氏名、③年齢、④職業（学年）、⑤電話番号、⑥本コーナーの感想、⑦本コーナーでとりあげてほしい情報ジャンル、⑧本コーナーにてやってほしい企画、⑨その他ご意見等を書いて、191ページの〝おたよりのあて先〟の「ニュースステーション」係までお送りください。ハガキをくださった方の中から、毎号抽選にて30名にＰＳ関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼントいたします。グッズの当選発表は発送を持ってかえさせていただきます。

第3回電撃ゲーム3大賞 贈呈式

主催●株式会社メディアワークス

協賛●株式会社バンダイ／株式会社バンプレスト／ビクターエンタテインメント株式会社

応募総数2,144作品の中から選ばれた栄えある受賞者たちの喜びの声!!

次代のゲームエンターテイメントをおもしろくするのは彼らだ！　10月7日、東京・飯田橋のホテルエドモントにて、今年で第3回を数える「電撃ゲーム3大賞」の贈呈式が行われた。出席した各賞受賞者は、緊張の面もちで受賞の感想と将来の夢を語ってくれたぞ。今後の活躍に期待しよう。そして来年は……キミの番だ!!

電撃ゲームイラスト大賞 大賞受賞 芳年さん

「すごく嬉しいです。自分が大賞を取るとは……いまだに信じられないですね。これからはイラストをメインに、コミックとかもやっていきたいです。100万円の使い道は……まだ決めてません（笑）」

◀受賞作「魔人誕生」

電撃ゲーム小説大賞 金賞受賞 栗府二郎さん

受賞作「NANIWA捜神記」

「（受賞は）驚きました（笑）。今回と同様に、今後も自分が楽しめる作品を書いていきたいです。同時に読んでくれる人にも楽しんでもらえたら最高ですね」

金賞作品「NANIWA捜神記」は、'97年2月　電撃文庫より刊行予定

電撃ゲーム小説大賞 金賞受賞 川上　稔さん

受賞作「パンツァーポリス1935」

「僕なんかがもらっちゃっていいのかなと（笑）。応募作はベルリンが舞台だったんですが、今後も〝都市〟を題材にしたものを書いていきたいと思ってます」

金賞作品「パンツァーポリス1935」は、今年12月、電撃文庫より刊行予定

新しい才能たちの

第4回電撃ゲーム3大賞「臥龍覚醒'97」もすでに作品大募集中!

電撃ゲームイラスト大賞

金賞受賞

藤岡建機さん

「とにかく嬉しいです。でも、すべてはこれからだと思います ね。コミックでもイラストでもなんでもやってみたいです。 ロボットー以外にも、いろんなものを描いていきたいですね」

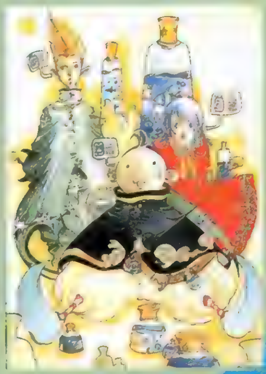
受賞作「機械屋」▶

高橋賢成さん

「絵を描くことが大好きなので、これをきっかけに描いていくことを自分の仕事にしたいです。頑張ります!!」

電撃ゲームイラスト大賞 金賞受賞

▶受賞作「迷子の兵隊 ガラクタ三剣士」



祥人さん

「嬉しい気持ちとこれからの不安と…半々ですね。応募作よりも、もっと楽しいものが描けるように頑張りたいです」

電撃ゲームコミック大賞 金賞受賞

▶受賞作「月面1万5000キロ」

審査総評

2,144作品という過去最高の応募数となった今回の電撃3大賞。そのすべてを厳しく審査した一流のプロたちが語る、各3部門の評価とは?

小説大賞選考委員

林 海象氏 映画監督

小さくまとまった作品が多かったのが残念。我々をも驚かすぐらいの斬新かつ強烈なインパクトを持つ作品を目指していってほしいですね。

イラスト大賞選考委員

衣谷 遊氏 イラストレーター 漫画家

力作ばかりでとても驚きました。できれば世界観だけでなく技法の面でも、自分独自の色を出していってほしいですね。頑張ってください!

コミック大賞選考委員

永井 豪氏 漫画家

今後は、何かしらのパターンにはまった作品ばかりでなく、さまざまなパターンを新しい形に組み替えた作品にも出てきてほしいです。

今後に超期待!

詳しくは次号Vol.35[11月22日発売]を絶対参照だ!

電撃ゲーム小説大賞

応募総数953作品

大賞 正賞+副賞100万円

該当作なし

金賞 正賞+副賞50万円

『NANIWA捜神記』
栗府二郎(35歳) 大阪府/文筆業

『パンツァーポリス1935』
川上稔(21歳) 東京都/学生

銀賞 正賞+副賞30万円

『HOLOGRAM SEED』
雅彩人(25歳) 千葉県/フリーター

『ダーク・アイズ』
天羽沙夜(27歳) 東京都/イラストレーター

電撃ゲームイラスト大賞

応募総数673作品

大賞 正賞+副賞100万円

◆ファンタジー部門「魔人誕生」
芳年(33歳) 東京都/イラストレーター

金賞 正賞+副賞50万円

◆ファンタジー部門
「迷子の兵隊 ガラクタ三剣士」
高橋賢成(20歳) 兵庫県/アルバイト

◆メカデザイン部門「機械屋」
藤岡建機(22歳) 栃木県/漫画家

銀賞 正賞+副賞30万円

◆ファンタジー部門「街竄流浪」
川瀬圭一(23歳) 神奈川県/大学生

◆ファンタジー部門「LUNESS」
竹内直美(17歳) 福井県/高校生

◆ファンタジー部門「檻」
高橋浩子(19歳) 北海道/学生

◆ファンタジー部門「夢想幻影」
神楽まさなお(23歳) 福井県/フリーター

◆メカデザイン部門「無題」
明山トシタカ(22歳) 千葉県/フリーター

電撃ゲームコミック大賞

応募総数518作品

大賞 正賞+副賞100万円

該当作なし

金賞 正賞+副賞50万円

『月面1万5000キロ』
祥人(22歳) 東京都/無職

銀賞 正賞+副賞30万円

『乱舞!!女子高生Vipers!!』
大井昌和(20歳) 神奈川県/学生

特別賞 正賞+副賞5万円

『笑う僕。』
矢部貴之(21歳) 東京都/アシスタント

『勇者さまご指名です』
まちだよしひこ(27歳) 東京都/イラストレーター

(最終しめ切り 1997年4月10日)

こいつはホントに常識はずれだ！

同色揃え型落ちゲーの常識をくつがえす、プレイフィールドの回転。さらに「混色」システムの採用により、プレイヤーの右脳を刺激する新感覚パズルゲームの登場だ！

ま、とりあえず一度プレイしてみるこったね！

個性豊かなキャラクターは9人（未確認）。それぞれ強力な必殺技を持っているんだ。

げっ、こんなにたくさんの水滴が降ってくる。プレイフィールドを左右に回転させて上手に並べていこう。

水滴は同じ色を3つ以上並べれば消せるよ。消した水滴はお邪魔水滴になって、相手を攻撃できるぞ。

※画面は開発中のものです。

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© 1996 KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS, INC.／キャラクターデザイン：しおや

株式会社クールキッズ
〒160 東京都新宿区新宿1-18-9
TEL.03-5269-3323/FAX.03-5269-3324

★スタッフ募集中
◆職　種◆　①ゲームデザイナー　②プログラマー　③グラフィックデザイナー　④サウンドスタッフ
◆応　募◆　履歴書に希望する職種を明記の上、下記宛までお送りください。面接日等を後程ご連絡します。
◆送付先◆　〒160 東京都新宿区新宿1-18-9　（株）クールキッズ 採用担当

次号予告

電撃PlayStation Vol.35は 11月22日(金)発売!!

PSエキスポの新情報を満載!!
もちろん、あの話題作もバッチリ

『アークⅡ』『FFⅦ』『プリメ』『レイジレーサー』『新Sロボット大戦』などの人気作を徹底追跡。発売直後の『エターナル』は電撃だけのスペシャルでお届けします❤

表紙イラスト●エターナルメロディ
©1996 Media Works Inc.　イラスト●むー
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、土門保夫、高橋智也【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃（超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳（iS)【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明（夏noデザイン室)、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

電撃PlayStation Vol.34

1996年11月22日発行　第2巻第22号通巻30号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　(広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引
50音順

アクティアート……150・151
エクシング……表4
クールキッズ……190
GENKI……58
コナミ……114
コンパイル……148・149
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3・4・5・90・91
タカラ……6
ティー・イー・エヌ研究所……170
ヴァージンインタラクティブ……92
パック・イン・ソフト……194・195
バリエ……154
ビクターインタラクティブソフトウエア……168・169
ビング……59
ブロッコリー……125
ベック……30
マップジャパン……152
ムービック……124

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03-5281-5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日
月刊電撃コミックガオ!	毎月27日
ADVENTURES	偶数月20日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
●11月発売のソフト				
1	8日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV ¥5800／AVG	
2	8日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800／SPG	108
3	8日	3Dレミングス	SCEI ¥5800／PZG	107
4	8日	WIPEOUT XL	SCEI ¥5800予定／RCG	107+122
5	8日	TECMO SUPER BOWL	テクモ ¥6800／SPG	107
6	8日	ナムコミュージアムVOL. 4	ナムコ ¥5800／ETC	53
7	8日	それいけ×ココロジー ～心（ハート）が教える 恋・結婚・人生～	ポリグラム ¥5800／ETC	
8	15日	タイム コマンドー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	108
9	15日	BELTLOGGER 9	元気 ¥6300／STG	108+118
10	15日	BELTLOGGER 9（限定版）	元気 ¥6300／STG	
11	15日	ぷよぷよ通 決定盤	コンパイル ¥4800／PZG	
12	15日	Twisted Metal	SCEI ¥5800予定／ACT	108
13	15日	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	ビクターソフト ¥5800／SPG	108
14	15日	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング ¥5800／SLG	54+106
15	15日	怪獣戦記	プロデュース ¥5800／SLG	108
16	22日	ぐっすんぱらだいす	アイレム ¥5800／ACT	
17	22日	SIDEWINDER USA	アスミック ¥2800／(BEST)	
18	22日	FIST	イマジニア ¥6800／対戦ACT	
19	22日	HARDBALL 5	エス・ピー・エス ¥5800／SPG	
20	22日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	コナミ ¥5800予定／SPG	
21	22日	AIRGRAVE（エア・グレイブ）	サントス ¥5800／STG	108
22	22日	戦闘国家 エアランドバトル	SCE ¥2800／(BEST)	
23	22日	コブラ・ザ・シューティング	タカラ ¥5800／STG	
24	22日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー ¥2800／(BEST)	
25	22日	タクラマカン～敦煌傳奇とんこうでんき～	パトラ ¥6800／PZG	
26	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ ¥2800／(BEST)	
27	22日	ズーブ	メディアクエスト ¥4800予定／PZG	
28	22日	エターナルメロディ	メディアワークス ¥5800／SLG	[illegible]+127
29	29日	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	イマジニア ¥13800／SLG	
30	29日	TFX	イマジニア ¥7800／STG	
31	29日	皇龍三国演義（仮）	エクシングエンタテイメント ¥5800予定／SLG	
32	29日	パンツァー・ジェネラル	エクシングエンタテイメント ¥5800予定／SLG	
33	29日	テーマパーク	EAV ¥2800／(BEST)	
34	29日	DESERTED ISLAND	KSS ¥5800／SLG	
35	29日	麻雀大会II Special	光栄 ¥6800／TBL	
36	29日	金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇	講談社 ¥5800／AVG	171
37	29日	NBAパワーダンカーズ2	コナミ ¥5800予定／SPG	
38	29日	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～維新激闘編～	SCE ¥5800／対戦ACT	
39	29日	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5800予定／SLG	
40	29日	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー ¥5800／SPG	
41	29日	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～	データイースト ¥5800／AVG	
42	29日	V-TENNIS 2	トンキンハウス ¥5800／SPG	106
43	29日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト ¥2800／(BEST)	
44	29日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	バンプレスト ¥5800予定／STG	
45	29日	クラシックロード	ビクターソフト ¥2800／(BEST)	
46	下旬	ステークスウィナー～GI完全制覇への道	ザウルス ¥5800／SPG	179
47	11月	WORMS	アイマックス ¥5800予定／SLG	
48	11月	ボイスパラダイス エクセラ	アスク講談社 ¥6800／AVG	
49	11月	actua GOLF	ナグザット ¥5800／SPG	
●秋予定のソフト				
50	秋	T・BREAK	エフツウ ¥3980予定／PZG	
51	秋	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!	ナグザット ¥6800／AVG	
52	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定／ACT	
53	秋	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ ¥19800／対戦ACT	
54	秋	エクスヒュームド（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
55	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ ¥5800／RCG	
●12月発売のソフト				
56	3日	レイジレーサー	ナムコ ¥5800／RCG	
57	6日	ToPoLo（トポロ）	アートディンク ¥5800／ETC	
58	6日	エクストラブライト	アスキー ¥5800／STG	
59	6日	ガボールスクリーン	アンティノスレコード ¥3200／ETC	
60	6日	スーパーパズルファイターIIX	カプコン ¥5800／PZG	
61	6日	ファーストクィーンIV	呉ソフトウェア工房 ¥5800／S・RPG	28
62	6日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5800／ACT	
63	6日	PIT BALL	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800／SPG	
64	6日	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5980 PZG	
65	6日	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6800／対戦ACT	
66	6日	クラッシュ・バンディクー	SCE ¥4800予定／ACT	
67	6日	DEPTH	SCE ¥4800／ETC	
68	6日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE ¥2800／(BESTfF) fF	
69	6日	パラッパラッパー	SCE ¥4800予定／ACT	
70	6日	チョロQ Ver.1.02	タカラ ¥2800／(BESTfF) fF	
71	6日	DX億万長者ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	
72	6日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ ¥2800／(BESTfF) fF	
73	6日	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ ¥5800／RPG	
74	13日	トゥルー・ラブストーリー	アスキー ¥5800／SLG	
75	13日	HEAVEN'S GATE ヘヴンズゲート	アトラス ¥5800予定／対戦ACT	
76	13日	ぐーちょDEパーク ～テーマパークものがたり～	EAV ¥5800／ETC	
77	13日	スピードキング	コナミ ¥5800予定／RCG	
78	13日	ペブルビーチの波涛PLUS	ソフトバンク ¥5800／SPG	
79	13日	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5800／RPG	
80	13日	ロジック麻雀 創龍	日本一ソフトウェア ¥5800／TBL	179
81	13日	新スーパーロボット大戦	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	24
82	13日	DARIUS外伝	ベック ¥5800予定／STG	
83	17日	ロックマン8 メタル ヒーローズ	カプコン ¥5800／ACT	181
84	20日	3Dシューティングツクール	アスキー ¥5800／ETC	
85	20日	ガレオス	アトラス ¥5800予定／STG	
86	20日	くるくるぱにっく	クールキッズ ¥2800／PZG	
87	20日	ありす イン サイバーランド	グラムス ¥5800／AVG	
88	20日	永世名人II	コナミ ¥5300／TBL	
89	20日	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	コナミ ¥4800予定／STG	
90	20日	ライトニングレジェンド ～大悟の大冒険～	コナミ ¥5800／対戦ACT	94
91	20日	里見の謎	サンテックジャパン ¥5800予定／RPG	
92	20日	ワイルドアームズ	SCE ¥5800予定／RPG	
93	20日	ウルトラマンゼアス	東北新社 ¥5800／TBL	
94	20日	ソウルエッジ	ナムコ ¥5800／対戦ACT	102
95	20日	ナムコジョイスティック付き ソウルエッジ限定ボックス	ナムコ ¥9800／対戦ACT	108
96	20日	m～君を伝えて	ネクサスインターラクト ¥5800予定／SLG	
97	20日	魔法少女プリティサミー PART1 In the Earth	パイオニアLDC ¥6800／AVG	
98	20日	STAR WARS REBEL ASSULT II	BPS ¥5800／STG	
99	20日	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ～ドリフトキングへの道	メディアクエスト ¥5800予定／RCG	
100	20日	恐怖新聞	ユタカ ¥5800予定／AVG	
101	27日	きゅー爆っく!!	アクティビジョン・ジャパン ¥5800予定／PZG	
102	27日	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス ¥6800予定／SLG	
103	27日	リアルバウト餓狼伝説	SNK ¥5800／対戦ACT	
104	27日	大航海時代II	光栄 ¥6800／SLG	
105	中旬	新SD戦国伝 機動武者大戦（限定版）	バンダイ ¥6800予定／S・RPG	
106	下旬	シムシティ2000	アートディンク ¥5800予定／SLG	
107	下旬	新SD戦国伝 機動武者大戦	バンダイ ¥5800予定／S・RPG	
108	12月	Not Treasure Hunter	アクティアート ¥5800予定／AVG	
109	12月	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
110	12月	マイティヒット	アルトロン ¥5800予定／STG	
111	12月	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
112	12月	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
113	12月	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／SPG	
114	12月	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント ¥5800／ACT	
115	12月	ダイ・ハード トリロジー	EAV 未定／ETC	
116	12月	ウェルカムハウス2	ガスト ¥5800／AVG	
117	12月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5800予定／対戦ACT	
118	12月	Virtual Gallop 騎手道 ～南井克巳～(通常版)	サンソフト ¥6300／ACT	
119	12月	Virtual Gallop 騎手道 ～南井克巳～(限定版)	サンソフト ¥6800／ACT	
120	12月	BASTARD!! ～虚ろなる神々の器～	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 ¥6800／RPG	160
121	12月	FORMULA 1	SCEI ¥5800予定／RCG	177
122	12月	PRIMAL RAGE	タイムワーナーインタラクティブ ¥5800／対戦ACT	
123	12月	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	
124	12月	闘神伝3	タカラ ¥5800／対戦ACT	98
[illegible]	[illegible]	カイアシート	STG	
126	12月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5800／SPG	
127	12月	ゼイラムゾーン	バンプレスト ¥5800／ACT	
128	12月	ドラゴンナイト4	バンプレスト ¥6800予定／SLG	74
129	12月	クロックタワー2	ヒューマン 未定／AVG	172
130	12月	STREET RACER EXTRA	UBIソフト ¥5800／RCG	
131	年内	名探偵スチールウッド	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
132	年内	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	
133	年内	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	
●97年1月発売のソフト				
134	10日	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 ¥6800／AVG	
135	10日	シティーブラボー！	アルトロン ¥6800／SLG	
136	10日	RacinGroovy	サミー ¥5800／RCG	
137	10日	ゲームの達人2	サンソフト ¥8900／TBL	
138	10日	レイストーム	タイトー 未定／STG	
139	10日	ウイングオーバー	パック・イン・ソフト ¥5800／STG	
140	10日	ロードランナー エクストラ	パトラ ¥4800／ACT	
141	10日	同級生麻雀	ユーメディア／アローマ ¥6800予定／TBL	174
142	10日	同級生麻雀(限定版)	ユーメディア／アローマ ¥7800予定／TBL	
143	17日	CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック ¥5800／SLG	
144	17日	上海 Great Moments	サンソフト ¥6500／PZG	
145	24日	BREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～	コナミ ¥5800／SLG	16
146	31日	スーパーライブスタジアム	アクエス ¥5800予定／SPG	
147	31日	プロロジック麻雀 牌神	アクエス ¥5800予定／TBL	
148	31日	ファイナルファンタジーVII	スクウェア ¥6800予定／RPG	156
149	31日	I.Q.～インテリジェントキューブ～	SCE ¥4800／PZG	
15[illegible]	[illegible]	一発逆転～ギャンブルキング伝説～	ETC	181
151	1月	アイアンマン／XO	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
15[illegible]	[illegible]	サンプラス エクストリームテニス	¥5800 SPG	
153	1月	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ 未定／ACT	
154	1月	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／PZG	179
155	1月	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800／SLG	181
156	1月	レイ・トレーサー	タイトー ¥5800／RCG	179
157	1月	ゲゲゲの鬼太郎	バンダイ ¥6800予定／AVG	
158	1月	同級生2	バンプレスト ¥6800／SLG	
159	1月	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト ¥13800／SLG	
●97年2月発売のソフト				
160	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム ¥5800／STG	
161	14日	トゥーム・レイダース	ビクターソフト ¥5800／AVG	
162	中旬	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定／SLG	
163	2月	JAMエクストリーム	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
164	2月	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
165	2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
166	[illegible]	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	
167	2月	ダービージョッキーR	アスミック ¥5800／SLG	
168	2月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5800／SLG	
169	2月	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK ¥5800／対戦ACT	
170	2月	QueensRoad	エンジェル 未定／SLG	
171	2月	Destruction Derby 2	SCEI 未定／RCG	
172	2月	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥7800予定／AVG	
173	2月	ルシファード	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5800予定／RPG	
174	2月	TILK～青い海からきた少女	TGL ¥5800／S・RPG	
175	2月	ファーランドストーリー(仮)	TGL 未定／S・RPG	

●ジャンルの表記 ACT／アクション 対戦ACT／対戦格闘アクション STG／シューティング SLG／シミュレーション RPG／ロールプレイング A・RPG／アクション・ロールプレイング S・RPG／シミュレーション・ロールプレイング RCG／レースゲーム PZG／パズル SPG／スポーツ AVG／アドベンチャー TBL／テーブル BEST／プレイステーション・ザ・ベスト BESTfF／プレイステーション・ザ・ベスト for Family ETC／その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
176	2月	まねき猫の小判EVOLUTION	TGL ¥5800／TBL	
177	2月	モンスターファーム	テクモ 未定／SLG	
178	2月	ユニバーサル公式ガイド VOL. 1	日本シスコン ¥6800／ETC	
179	2月	NAGE LIBRE －螺旋の相剋－	バリエ ¥5800予定／S・RPG	
180	2月	SDガンダムGWORLD(仮)	バンダイ ¥6800予定／対戦ACT	26
181	2月	エアーコマンダー	バンプレスト ¥5800予定／STG	
182	2月	THE GREAT BATTLEⅥ	バンプレスト ¥5800予定／ACT	
183	2月	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト ¥5800予定／AVG	
184	2月	FEDA 2 ～ホワイトサージ・ザ・プラトゥーン	やのまんゲームズ 未定／S・RPG	166

●冬予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
185	冬	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
186	冬	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5800予定／ACT	
187	冬	戦闘国家 －改－IMPROVED	SCE 未定／SLG	
188	冬	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE ¥5800／SLG	70
189	冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定／S・RPG	
190	冬	NHL　FACE OFF(仮称)	SCEI 未定／SPG	
191	冬	NFL　GAME DAY(仮称)	SCEI 未定／SPG	
192	冬	MLB　Pennant Race (仮)	SCEI ¥5800予定／SPG	
193	冬	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナーインタラクティブ 未定／ACT	
194	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定／AVG	
195	冬	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6800／AVG	
196	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6800／STG	

●97年3月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
197	14日	ブシドーブレード	スクウェア ¥5800／対戦ACT	
198	21日	STRESSLESS LESSON《れすれす》	マックスファイブ ¥4980／PZG	
199	上旬	大冒険Deluxe～遥かなる海～	ソフトオフィス ¥5800予定／???	
200	3月	タクティクスオウガ	アートディンク ¥5800／S・RPG	
201	3月	Jリーグ　エキサイトステージV1	エポック社 未定／SPG	
202	3月	バイオハザード2	カプコン 未定／AVG	
203	3月	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～	グラムス 未定／S・RPG	
204	3月	サガ フロンティア	スクウェア 未定／RPG	
205	3月	浪速の商人 ～振ってナンボのサイコロ人生～	SME ¥5800／TBL	
206	3月	くるみミラクル	バンプレスト ¥5800／SLG	
207	3月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト ¥9800／STG	
208	3月	夢・いろいろ（仮）	フェザード ¥5800／SLG	
209	3月	トレジャーギア	未来ソフト 未定／RPG	
210	3月	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト 未定／SLG	78

●97年4月以降発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
211	4月	TRASH!	ドリームキューブ ¥3333／RPG	
212	4月	新戦記ヴァンゲイル	ユーメディア／アローマ 未定／対戦ACT	
213	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス ¥5800／対戦ACT	14
214	6月	狙われた街（仮）	ケーエイジェイ 未定／RPG	
215	春	Neorude（ネオリュード）	テクノソフト 未定／RPG	164
216	春	クランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス 未定／RCG	
217	春	THE CROW：CITY OF ANGELS (仮)	アクレイムジャパン ¥5800／???	
218	春	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	アクレイムジャパン ¥5800／RCG	
219	春	ドラゴンハート	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
220	春	MAGIC：THE GATHERING (仮)	アクレイムジャパン ¥5800／???	
221	春	熱砂の惑星	伊藤忠商事 未定／AVG	
222	春	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800／SLG	
223	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK 未定／対戦ACT	
224	春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定／RPG	
225	春	メタルスラッグ	SNK 未定／STG	
226	春	火竜娘－高悠環－	ガスト 未定／AVG	
227	春	火竜娘－柳判官－	ガスト 未定／AVG	
228	春	マリーのアトリエ	ガスト 未定／RPG	
229	春	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO 未定／RCG	
230	春	首都高バトルR	元気 未定／RCG	
231	春	三國無双	光栄 ¥5800／対戦ACT	
232	春	はじめの一歩	講談社 ¥5800／SLG	
233	春	BOYS BE…	講談社 ¥5800／SLG	
234	春	テストドライブ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／RCG	
235	春	バブジー3D(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／ACT	
236	春	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ ¥5800予定／A・RPG	
237	春	パロウォーズ	コナミ ¥5800予定／SLG	
238	春	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ 未定／STG	
239	春	ミッドナイトラン	コナミ 未定／RCG	
240	春	実況パワフルプロ野球'96（仮）	コナミ 未定／SPG	
241	春	リーサルエンフォーサーズ(仮)	コナミ 未定／STG	
242	春	グリッツ（ザ ピラミッド アドベンチャー）	三洋電機 ¥5800／ACT	
243	春	イバラード（仮）	システムサコム 未定／AVG	
244	春	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション ¥5800／SPG	
245	春	ZERO　DIVIDE 2	ズーム 未定／対戦ACT	
246	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／RPG	
247	春	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定／STG	
248	春	ラグナキュール	SME ¥5800予定／RPG	
249	春	エーベルージュ	タカラ 未定／SLG	8
250	春	公開されなかった手記	TeamBughouse ¥5800予定／AVG	175
251	春	覚悟のススメ	トミー ¥5800／対戦ACT	
252	春	エースコンバット2	ナムコ 未定／STG	18
253	春	ゼビウス3D/G デラックスエディション(仮)	ナムコ 未定／STG	22
254	春	バーチャルバスフィッシング（仮）	ハーティロビン 未定／SPG	
255	春	魔法少女プリティサミー PART2 in the Julyhelm	パイオニアLDC 未定／AVG	
256	春	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト ¥5800／SLG	
257	春	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ ¥6800予定／SLG	
258	春	魔導都市エルピス	バンプレスト ¥5800／RPG	180
259	春	スパイダー（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
260	春	西暦1999　～ファラオの復活～	BMGビクター ¥5800／ACT	
261	春	タンク（仮）	BMGビクター 未定／SLG	
262	春	ファイロ&クロード（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
263	春	レガシー・オブ・ケイン（仮）	BMGビクター 未定／RPG	
264	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800予定／A・RPG	
265	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5800／AVG	
266	春	Shadow　Tower(仮)	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／RPG	178
267	春	MELT～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン 未定／STG	
268	春	RUNABOUT	やのまんゲームズ ¥5800予定／RCG	181
269	春	聖刻1092　操兵伝	ユタカ ¥5800予定／RPG	
270	春	タイムクライシス	ナムコ 未定／STG	20
271	夏	ツタンカーメンの遺言（仮）	ウィザード 未定／AVG	
272	夏	ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ 未定／ACT	
273	夏	グランド・セフト・オート（仮）	BMGビクター 未定／RCG	
274	夏	ARMORED　CORE	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／ACT	178
275	秋	修羅の門	講談社 ¥5800／対戦ACT	
276	97年	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ 未定／RPG	
277	97年	メタルギアソリッド	コナミ 未定／AVG	
278	97年	ホームドクター	サクセス ¥6800／ETC	
279	97年	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト ¥6800予定／SPG	
280	97年	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	
281	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談	システムサコム ¥5800予定／AVG	
282	97年	ザ・マスターズ　ファイター	シネマサプライ ¥5800／対戦ACT	
283	97年	リンダキューブアゲイン	SCE 未定／RPG	
284	97年	…いる！	タカラ ¥5800／AVG	
285	97年	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ ¥5800／RPG	
286	97年	テイルズ　オブ　デスティニー	ナムコ 未定／RPG	
287	97年	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ 未定／TBL	
288	97年	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J	メディアリング 未定／RCG	
289	97年	RAYMAN 2	UBIソフト 未定／ACT	

●発売日未定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
290	未定	RPGツクール3	アスキー 未定／ETC	
291	未定	囲碁	アスキー ¥6800／TBL	
292	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー 未定／ETC	
293	未定	ダービースタリオン(仮)	アスキー 未定／SLG	
294	未定	ボイスファンタジア	アスク講談社 未定／AVG	
295	未定	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮）	アスミック ¥4900／AVG	
296	未定	峠MAX　最速ドリフトマスター	アトラス ¥5800予定／RCG	179
297	未定	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／RCG	

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
297	未定	ナノテック　ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
298	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ETC	
299	未定	ビューポイント	EAV ¥5800／STG	
300	未定	マジックカーペット	EAV ¥5800／SLG	
301	未定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト 未定／SLG	
302	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン 未定／RPG	
303	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
304	未定	ロックマンX4	カプコン 未定／ACT	
305	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
306	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ 未定／AVG	
307	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／RCG	
308	未定	FENSER	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
309	未定	PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／STG	
310	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト 未定／RPG	
311	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
312	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
313	未定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE 未定／???	
314	未定	クライムクラッカーズ2	SCE 未定／RPG	
315	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定／PZG	
316	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定／TBL	
317	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク 未定／RPG	
318	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク 未定／???	
319	未定	MKトリロジー	ソフトバンク 未定／???	
320	未定	ファイナルドゥーム	ソフトバンク 未定／ACT	
321	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定／ACT	
322	未定	MVPベースボール（仮）	データイースト 未定／SPG	
323	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト 未定／ACT	
324	未定	Cat　The　Ripper	トンキンハウス ¥5800予定／AVG	
325	未定	ディレクター	トンキンハウス 未定／???	
326	未定	モンスターコレクション	トンキンハウス 未定／S・RPG	
327	未定	もってけたまご	ナグザット 未定／???	
328	未定	リングス（仮）	ナグザット 未定／???	
329	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ 未定／STG	
330	未定	子育てクイズ　マイエンジェル	ナムコ 未定／ETC	
331	未定	ナムコミュージアムVOL. 5	ナムコ 未定／ETC	48+106
332	未定	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5800／RCG	
333	未定	Jump　KID（仮）	NEW 未定／ACT	
334	未定	Ash to Ash（仮）	ハーティロビン ¥5800／SLG	
335	未定	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	ハーティロビン 未定／SLG	
336	未定	NO　L2（仮）	パイオニアLDC 未定／ETC	
337	未定	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ 未定／ETC	
338	未定	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル 未定／対戦ACT	
339	未定	銃夢（仮）	バンプレスト 未定／A・RPG	
340	未定	バトル オブ …(仮)	バンプレスト 未定／SLG	
341	未定	マイホーム・ドリーム(仮)	ビクターソフト 未定／SLG	
342	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定／AVG	
343	未定	マッドストーカー	ファミリーソフト 未定／ACT	176
344	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800／SLG	
345	未定	英雄志願	マイクロキャビン 未定／ETC	
346	未定	甲子園V(仮)	魔法株式会社 未定／SPG	
347	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定／PZG	
348	未定	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス 未定／PZG	
349	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ 未定／SLG	179
350	未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ 未定／TBL	
351	未定	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ 未定／ETC	193
352	未定	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル 未定／対戦ACT	8
353	未定	銃夢（仮）	バンプレスト 未定／A・RPG	
354	未定	バトル オブ …(仮)	バンプレスト 未定／SLG	
355	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定／AVG	
356	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800／SLG	
357	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定／PZG	
358	未定	RAYMAN 2	UBIソフト 未定／ACT	
359	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ 未定／SLG	

●赤い行のタイトルは、初登場のもの、青い行のタイトルは、プレイステーション・ザ・ベストです。価格はすべて税別表示です。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
本格派実機ド
バッグンのフライト感！
SUPER DOGFIGHT
F-14
PACK IN VIDEO
パック イン ビデオレーベルが誇るフライトシューティングの
名作スーパーファミコン「スーパードッグファイト」5980円で
11/29再登場！

ッグファイト!
3Dフライトシューティングゲーム
WING OVER
ウイングオーバー
登場機種29機種＝全機種操作可能
'97年1月
発売予定
標準価格 ¥5,800(税抜)
■最大3機の寮機(ウイングマン)をつけての編隊戦闘を実現。
しかも、リアルタイムで通信・命令が可能!
■機体のチューンナップ! ミサイル、機銃からエンジンまでカスタム化が可能。
■キャラクターデザインは「エリア88」の新谷かおる
■リアルな操作環境! アナログジョイスティック対応
F/A-18A HORNET
FOCKER DRI
A-10 THANDER BOLT
XF5U FLYING PANCAKE
MACCHI202
SAAB DRAKEN
GO229A HORTEN
FRS.I SEA HARRIER
★A6M3零戦22型 ★F-16A FIGHTING FALCON ★F-4EJ PHANTOM II ★F-4U4 CORSAIR ★F4F WILDCAT
★J7WI 震電 ★P-39AIR COBRA ★TAI52H-I FOCKER WULF ★DO335 ★F-14A ★F-86F ★ME109E
★ME262 ★MIG-15 ★MIRAGE III ★P-51D ★VIGGEN ★SPITFIRE MK I ★F-104 ★隼I型 ★SECRET FIGHTER
© 新谷かおる / BELUGA COMPUTER / Victor Interactive Software Inc.
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック イン ソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812
PlayStation

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

PlayStation™

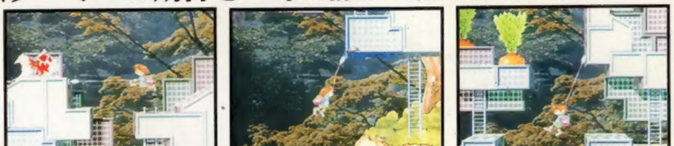
海腹川背・旬

うみはらかわせ・しゅん

ラバーリング・アクションゲーム

川背ふたたび・・・

16bit時代を代表する伝説のカルトゲーム「海腹川背（うみはらかわせ）」の続編「旬（しゅん）」は、
なんとプレイステーションで発売！
ステージを一新、新アクションも加わって
硬派ゲーマーの期待を一身に静かに熱く鋭意開発中！！



※画面は開発中のものです

©XING 1996/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。

XING ENTERTAINMENT

T1024574110490

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24574-11/22

電撃PlayStation Vol.34

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年11月22日発行（隔週金曜日発行）第2巻第22号通巻30号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)